

SA SM aktueller software markt & VIDEOSPIELE

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

NR. 5 MAI 1989
4. JAHRGANG
ÖS 55
SFR 6,50
DM 6,50

ISSN 0933-1867

KNÜLLER

**MENACE II
IST DA - DER
NACHFOLGER IST
RUNDUM GELUNGEN**

REPORT

**IST RADIKALE
SOFTWARE EIN
MEDIUM FÜR
POLIT-
EXTREMISTEN?**

KOPFNUSS

**KING'S
QUEST IV
KOMPLETT
GELOST**

SPOT-LIGHT

**AL LOWE - LARRY'S
SCHÖPFER STAND
UNS REDE
UND ANTWORT**



© MAB 89

LEONARDO



Leonardo ist ein kleiner Dieb, der so ziemlich alles kauft, was er in die Finger kriegt. Begleiten Sie Leonardo, wenn er seine Dinger dreht. Helfen Sie Leonardo, den zahlreichen Alarmanlagen, Wächtern und Gespenstern auszuweichen.

Folgen Sie Leonardos Weg durch 50 verschiedene Banken, Museen und Lagerhallen. Von Ihrer Geschicklichkeit und taktischen Überlegenheit hängt die Existenz unseres kleinen Einbrechers ab.

Ein neuer Job beginnt..., kommen Sie doch einfach mit!

Leo schafft sie a
Für Freunde von
Kniffel-Games für
Leonardo kein W
vorbei!

ASM,
Bernd Zimmermann

BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!

Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.

Ein Anruf genügt!

Tel. 0 69/77 8025



Amiga / Atari ST / C 64

Vertrieb:

BOMICO

Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90

Mitvertrieb:

Österreich, Kar

STARBYTE

Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 02 34/68 04 60, Fax: 02 34/68 04 97

Von Stars und Sternchen ...

Statt einer Wetterlage stellen wir der Softwareszene in diesem Vorwort doch einfach mal ein kleines Horoskop, denn die (Hit-)Sterne beeinflussen noch immer die Gemüter in starkem Maße. So ist aus den ersten Reaktionen zur Ausgabe 4/89 schon zu ersehen, daß im Sternbild der Ratte mehr Positives zu vermerken ist und sich's Donald Bug auf dem absteigenden Ast bequem gemacht hat. Wir haben ihn deshalb kurzerhand da sitzen gelassen und stattdessen unseren Mega-Hit ver-rattet. Den gibt's übrigens dieses Ausgabe auch nicht, womit wir so langsam zur Software-Starpade kämen.

Es gibt nämlich überhaupt nur ganz wenig wirklich Gutes im Moment. Weiß der Himmel (oder die Sterne) wo's dran liegt. Jedenfalls dürften wir bei dieser Ausgabe wohl kaum Beschwerden wegen zu vieler Hit-Sterne bekommen. Da rücken eher schon andere Stars ins Rampenlicht, die sonst eher als „die stillen“ bezeichnet werden. Zum Beispiel AL LOWE, der

Schöpfer einer bekannten Softwarepersönlichkeit mit dem wohlklingenden Namen LARRY. Was ersterer „unserem allseits beliebten“ Chefredakteur Manfred Kleimann zu erzählen hatte, lesen Sie in einem der beiden Spotlight-Interviews in dieser Ausgabe.

Was Ihnen gefallen hat, das sind die „neuen“ Konvertie-

rungeseiten. Was Ihnen aufgefallen ist, ist das, was in der letzten Ausgabe fehlte: Chartmix, Oldies, Beziehungskiste und so... Hier sei auch gleich noch mal erzählt, das wir manchmal eben eine solche Rubrik zugunsten wichtigerer Informationen kurzfristig aus der Ausgabe herausnehmen. Das heißt aber nicht, daß eine solche Rubrik dann ganz gestrichen ist.

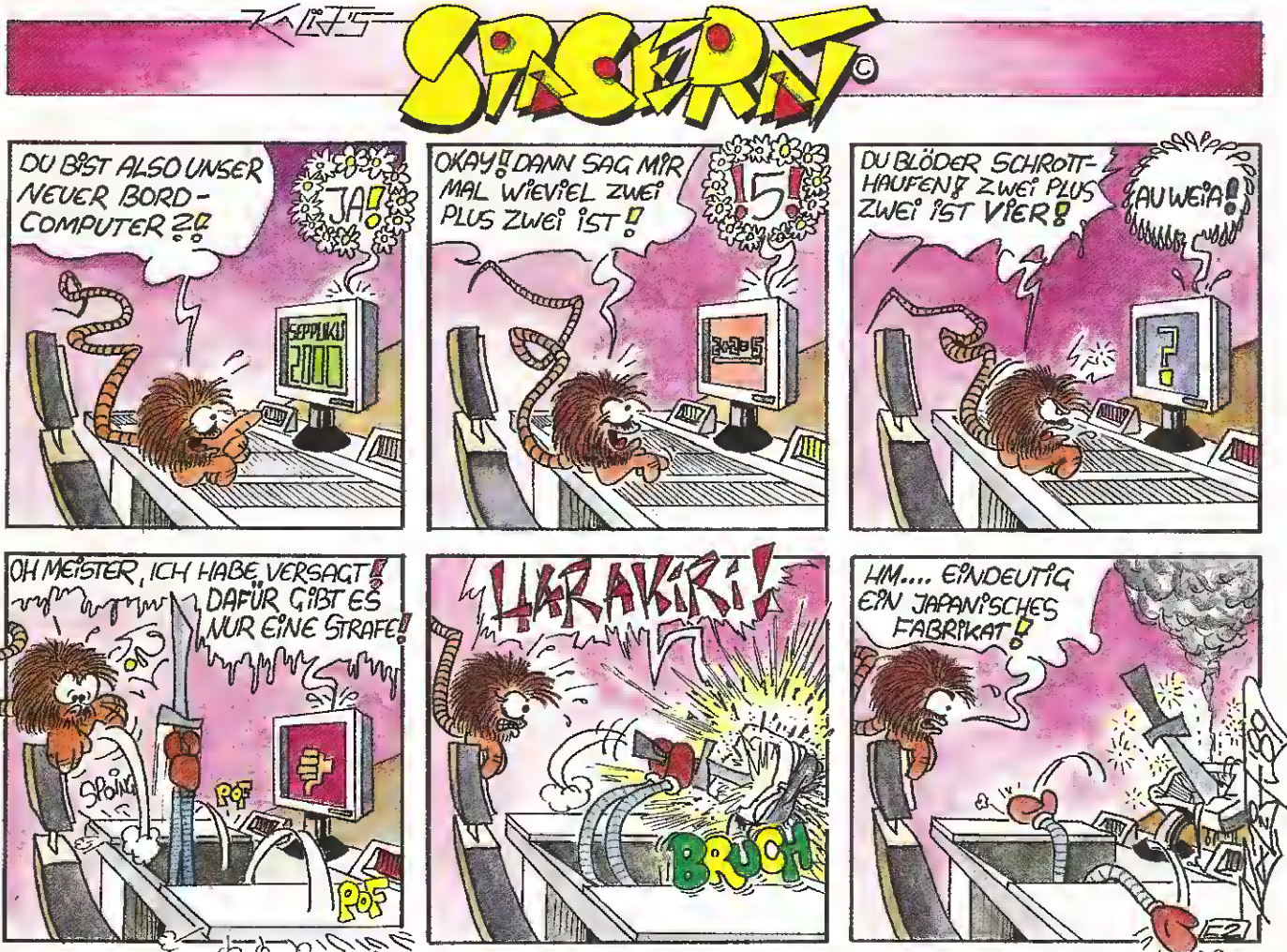
Das würden wir nur aufgrund vieler Leserwünsche machen.

Am „Spielablauf“ der ASM hat sich jedenfalls diesmal nicht viel geändert, wie uns ein Leser sinnigerweise geschrieben hat: Note 12 – weil man so schön blättern kann...

**EURE
ASM-REDAKTION**



Al Lowe (rechts) und Manfred in Action. Es gab so viel Stoff, das wir in der nächsten ASM die Seitenanzahl erhöhen müssen.



4

INHA

6 Action Games

6 Brandneu: Menace II

9 Blickpunkt: Oxxonion

19 Feedback - Die Leserseiten

24 Blickpunkt: Replictor

25 Flop: Face Off

27 Brennpunkt: Extremistische Software

28 Spotlight: Al Lowe

30 ASM - Umfrage: Das Ergebnis

31 Spotlight: Astrol Software

34 Die Software-Hitparade

50 Sport-Koleidoskop

56 Konsolen

64 Konvertierungen

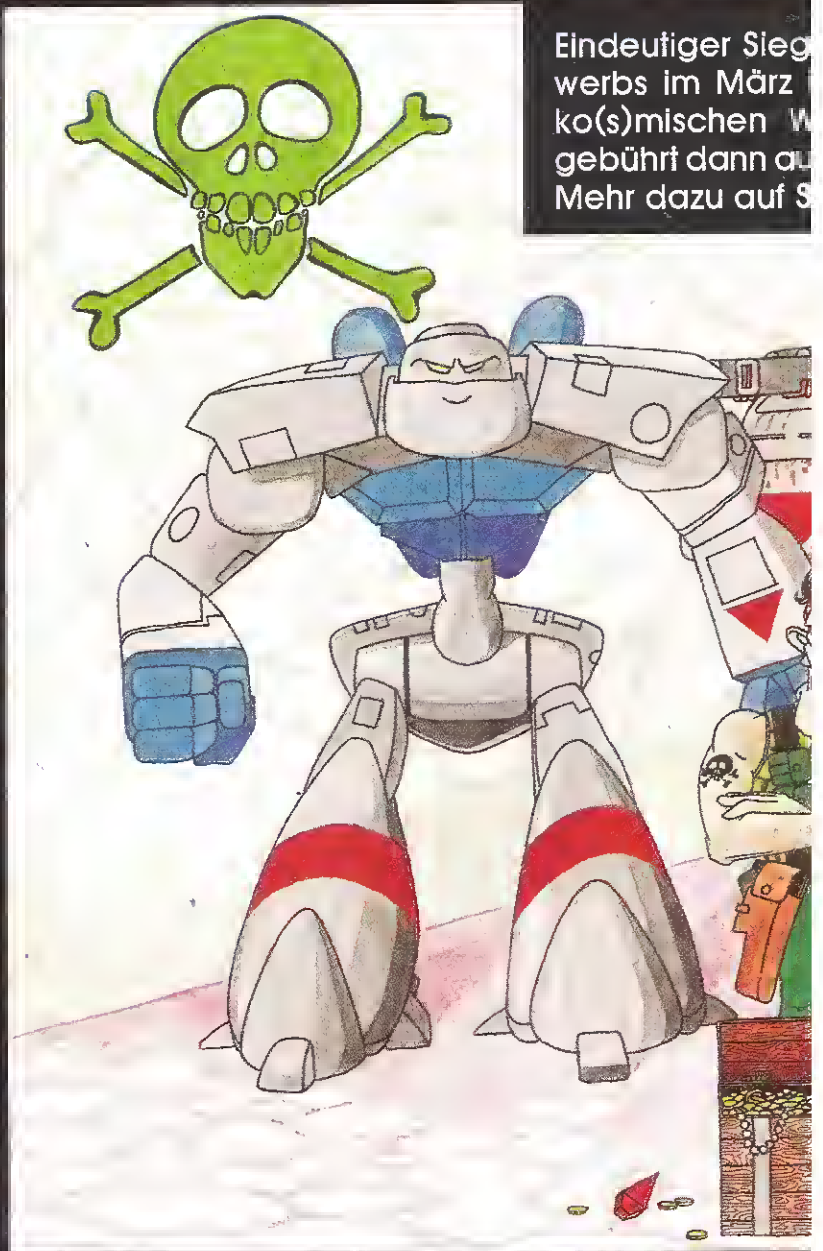
72 ASM-Dauerpower

74 Adventure-Corner

75 Blickpunkt: Legend of Faerghail



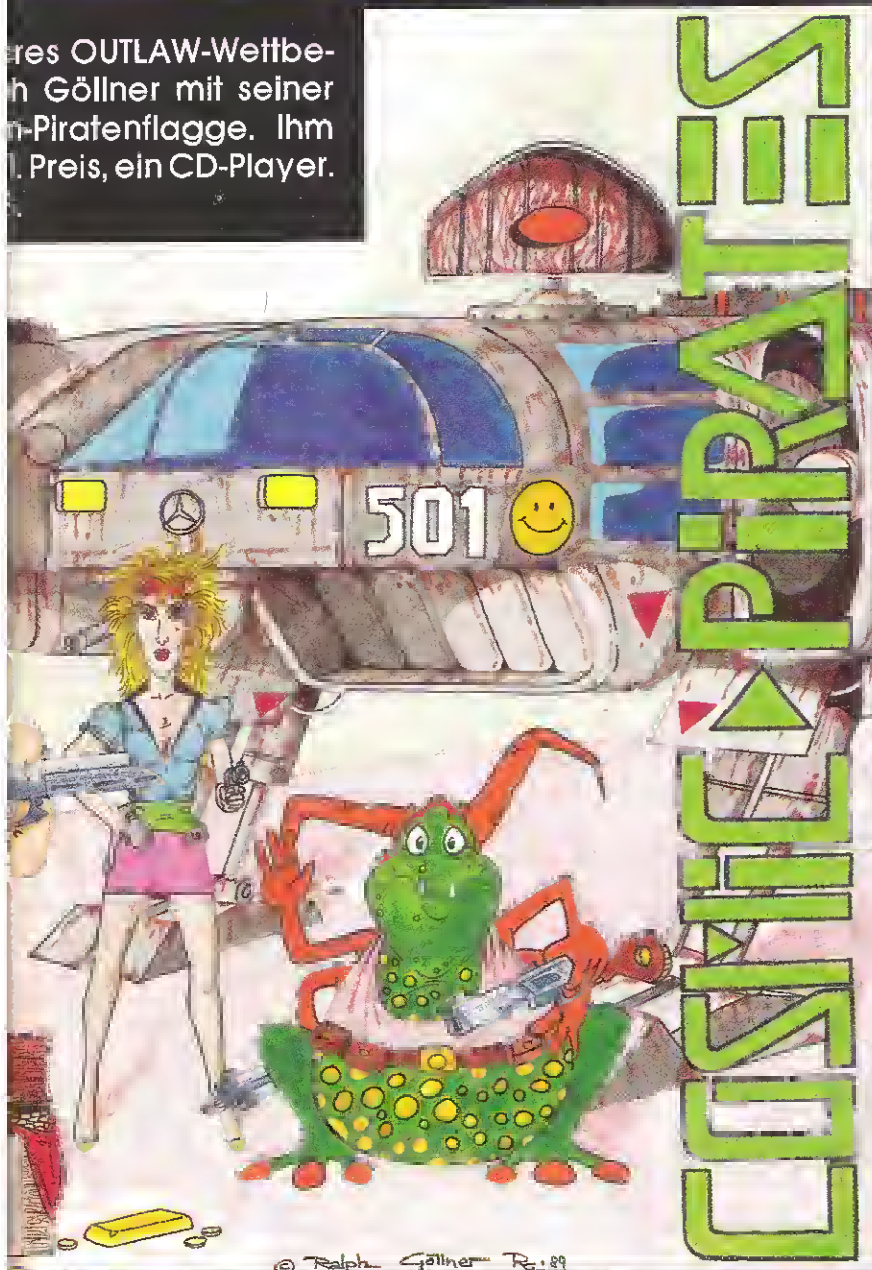
Eindeutiger Sieg
werbs im März
ko(s)mischen W
gebührt dann au
Mehr dazu auf S



WALD

5

eres OUTLAW-Wettbewerb
h Göllner mit seiner
m-Piratenflagge. Ihm
I. Preis, ein CD-Player.



Denk- und Strategiespiele	80
Kapfnuß: King's Quest IV	86
Kapfnuß: Bard's Tale III, Teil 7	90
Secret Service - Spielhilfen	94
Oldie: Trailblazer	104
Kleinanzeigen	105
Spielhallen-News	115
News	118
Anwender-Programme	122
Micrawelle: Chance für Newcomer	124
ASM-Service	
Impressum	128
Gewinner aus ASM 3/89	128
Gesammelte Werke	128
ASM-Generalkarte	129
Game Over - Kontaktadressen	130
Inserentenverzeichnis	130

Action Games

Begegnung mit der (fast) unlösbaren Aufgabe

Ist PSYGNOSIS' BLOOD MONEY das perfekte Shoot 'em Up? ASM-London-Korrespondent STEVE COOKE begutachtete den MENACE-Nachfolger

Programm: Blood Money, **System:** Commodore Amiga (angeschaut); ST (wird bald folgen), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Muster von:** Psygnosis, England.

David Jones, der Programmierer von *Menace*, ging in die Software-Annalen ein mit dem Ausspruch: „Menace war von der Spielbarkeit noch zu einfach!“ Trotz der irren Grafiken, der teilweise übergroßen Angreifer oder des hervorragenden Soundtracks stellte es nach Meinung vieler nicht gerade die optimale Herausforderung an den Ballerfreund dar. Deshalb (und nur deshalb?) setzte sich Dave hin und pro-

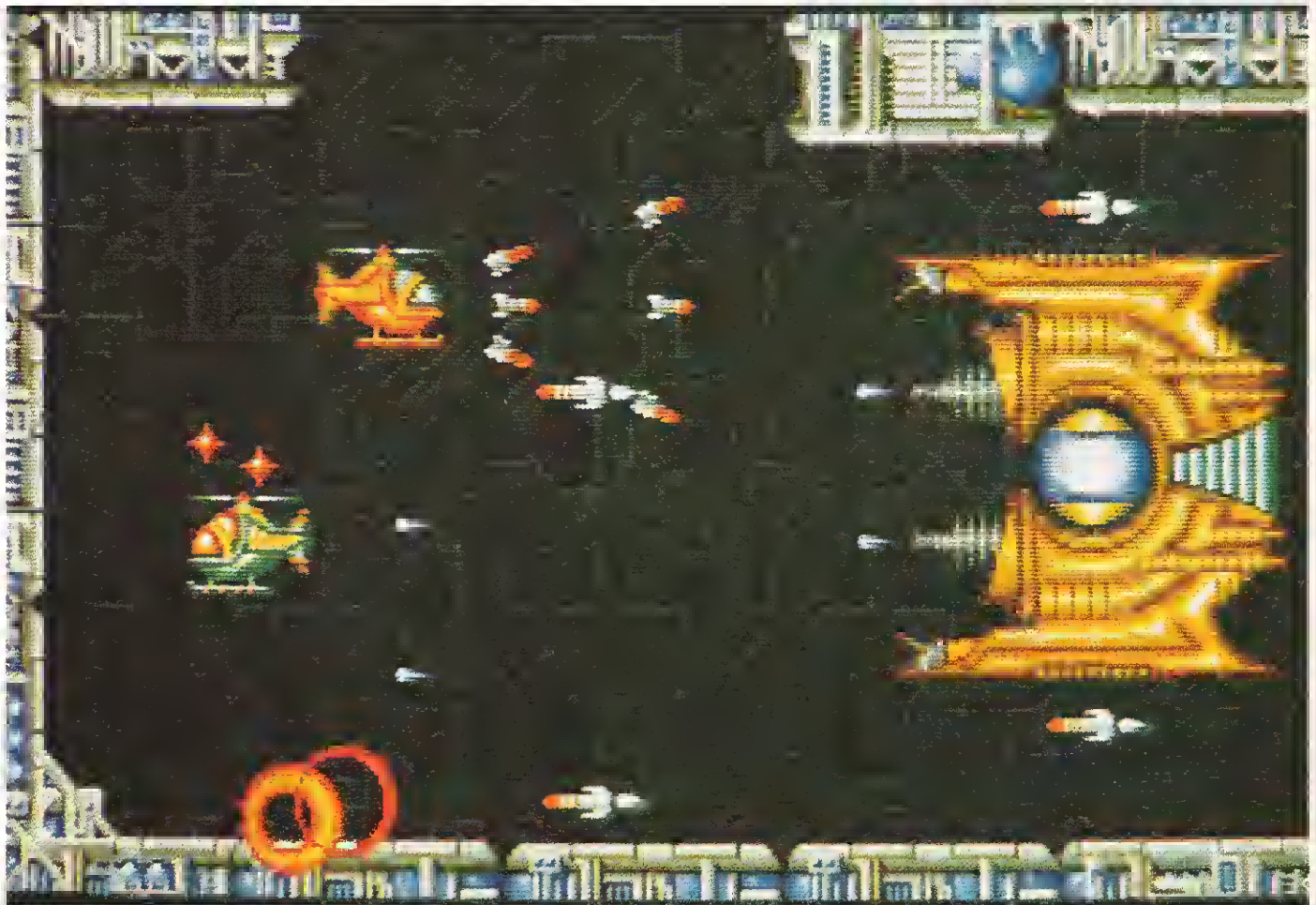
grammierte **BLOOD MONEY**, den Nachfolger, der ebenfalls aus dem Liverpools Haus **PSYGNOSIS** stammt. Die Hintergrund-Story ist recht einfach; das Szenario auf dem Screen ziemlich geradlinig: Spondulix, ein junger Venusianer, befindet sich, getreu dem alten Streifen „Future World“, auf dem Urlaubsplaneten Thanatopia. Hier durchlebt er eine Art Space-Safari, wo alles, was sich auf der Oberfläche von vier Planeten bewegt, abgeschossen werden muß. Alle anderen Objekte, die dort verharren, sind entweder tot oder gehören zur „Ausstattung“, zur Staffage. Aber: Es gibt eine Menge Feinde, die den Spieler töten wollen ...

Das Spiel beginnt schon, bevor's richtig losgeht, mit einem Paukenschlag – eine imponierende Sprachausgabe und ein unglaublich schönes Intro (digitalisierte Asteroiden, die in der Tiefe des Weltraums umherschwirren, begleitet von einem Acid House Sound!!!). Jenes Intro allein ist schon das Eintrittsgeld für den staunenden Nachbarn wert, der sich von einer überzeugenden „Auslastung“ des Amigas beeindruckt lassen wird! PSYGNOSIS spricht bereits jetzt schon von einer gleichwertigen ST-Fassung. Offen gesagt, mir fällt es schwer, sich vorzustellen, daß eine Sequenz, wie die besprochene, die auf den Ami-

ga „geeicht“ wurde, sich 1:1 übertragen läßt.

Sie beginnen in diesem Game mit einer begrenzten Summe Geld, mit der Sie sich den Zugang zu den einzelnen Planeten erkaufen können. Jeder einzelne von den insgesamt vieren hat seinen ganz besonderen Preis. So kostet der Zutritt zu einem der härtesten Level/Planeten bereits über das Doppelte des Betrages, den Sie zu Beginn in die Tasche gesteckt bekamen. So bleibt Ihnen zunächst einmal nichts anderes übrig, als den „billigsten“ Planeten heimsuchen, der gleichzeitig auch der einfachste ist.

A propos „einfach“: Als ich mit



dem Test begann, konnte ich mich gerade mal 20 Sekunden in einem sogenannten „einfachen Level“ halten. Ich stellte schnell fest, daß die Bezeichnung „einfach“ in diesem Spiel nichts zu sagen hat. BLOOD MONEY entpuppte sich als das am längsten getestete Programm, dem ich jemals nachgegangen bin. Jeder Planet hat ein fieses, kniffliges Tunnel-System. Die Aliens kommen und gehen aus allen Richtungen, formieren sich zu den bizarrsten Formationen, während die Burschen wirklich aus allen Rohren auf den Spieler feuern. Auch die Boden- und „Dach“-Stationen schießen mit einer unglaublichen Perfektion ihre tödlichen Salven ab.

Aber das ist „leider“ noch nicht alles! Denn: In dem Höhlensystem befinden sich zahlreiche statische Hindernisse, die umflogen werden müssen. Zu diesen gehören auch spindelförmige Gebilde, die man anschließen muß, damit sich diese kreisförmig in Bewegung setzen und einen Durchgang freimachen. Desweiteren finden wir Minen oder Stahltüren, die plötzlich zuschlagen und das Schiff zermalmen, wenn man das richtige Timing nicht gefunden hat.

Aber, natürlich, das sollte ich nicht vergessen, befinden sich

überall „bewegliche“ Aliens, die dem Spieler und Tester das Leben schwer machen. Besonders eine Sequenz bereitete mir erhebliches Kopfzerbrechen: Wenn man sich der Flugsaurier entledigt und sich an den Spindeln/Kreiseln vorbeigekämpft hat, sollte man sich noch lange nicht in Sicherheit wiegen. Denn: Urplötzlich taucht ein gewaltiges Sprite aus dem Boden auf, das ein Überleben fast unmöglich macht. Nur mit sehr viel Übung und gutem Timing kann man diese Klippe überwinden!

Ich sage „fast unmöglich“, weil eines der wichtigsten Features von BLOOD MONEY die Tatsache ist, daß man seine Mission erfolgreich beenden kann, wenn man konzentriert zur Sache geht. Nach drei Tagen des Testens „hielten“ meine fünf Leben schon 'ne ganze Weile, obwohl ich gerade mal halb durch die ersten Planeten gekommen bin!!! Das Überleben wird einfacher, wenn man eine komplette Reihe von Aliens abknallt und die erscheinenden Münzen mitnimmt (einfach berühren, kennt' man ja schon). Bargeld erhält man auch, wenn man den Endgegner, den Wächter des Levels, besiegt.

Wenn Sie meinen, genug Geld gesammelt zu haben, können Sie die Safari unterbrechen, um



sich in einem der „Shops“ mit Zusatzwaffen einzudecken. Zu kaufen gibt's bessere Missiles, Bomben, Extra-Leben oder Zusatz-Energie. Außerdem kann man sich sinnvollen Schnickschnack wie „Rückstrahler“ (Missiles, die nach hinten feuern) oder seitlich angebrachte Bordkanonen zulegen. Letztere feuern in alle Richtungen, das macht Sinn und Freude.

Diese Extra-Bewaffnungen sind nicht nur nützlich – sie sind lebensnotwendig!!! Es gibt zahlreiche Situationen, in denen man genau das richtige Bewaffnungszeug braucht, um die die eine oder andere spezifische Aliens-Lebensform zu vernichten. Desweiteren gibt es ganz hartgesottene Burschen, die man nur mit dem Maximal-Rüstzeug erledigen kann. Wenn das mal nicht gerade an Bord ist, ... Ähnlich ist das auch bei gewissen anderen Biestern,

die, weil der Scroll-Vorgang automatisch abläuft, eigentlich nur mit verstärkter Feuerkraft zu zerstören sind. Anderntalls (mit Grundausrüstung) gerät man des öfteren in eine tödliche „Umarmung“.

Das Scrolling selbst ist im ganzen Spiel für mich zu einem Horror geworden. Von dem Moment an, wo Sie das Game beginnen, bewegt sich die Landschaft, ob Sie das nun mögen oder nicht. Manchmal können Sie sich für eine bestimmte Richtung oder Route entscheiden. Doch: Bisweilen stellen Sie fest, daß Sie gerade die schwierigste gewählt haben – Sie geraten oft in Situationen, aus denen Sie nur schwerlich entkommen können. Aber – das ist sowieso egal: Fast jede Situation hat's in sich – die eine mehr, die andere unwesentlich weniger! Und doch: Das Game-Design ist absolut okay, denn obwohl ich in eine schwierige Lage reingescrollt wurde, mußte ich kein Leben verlieren. Es gibt immer eine Möglichkeit zu entkommen. Merke: Schnelle Reflexe retten nicht nur Sie sondern auch Ihre Stimmung! Ich sag's ganz offen: Als ich den Cheat-Mode, den David Jones mir verriet, aktivierte, konnte ich die zahllosen Freuden der anderen Level und Planeten „ungeschoren“ genie-



»PSYGNOSIS hat nochmal einen draufgesetzt: 'Menace' war spitze – BLOOD MONEY ist ein Shoot 'em Up der allerbesten Güte. Ein Klasse-Programm!«

Ben. Ich war sehr erleichtert, als ich teststellte, daß sich zwar die Grundelemente auch in den höheren Leveln nicht verändert, aber die Strategien und Formationen der Aliens stark gewandelt haben. Viele neue Features durfte ich bestaunen: So wandelt sich Ihr Schiff beispielsweise (später!) in ein U-Boot, einen Hubschrauber, Raketen-Rucksack oder einen Fighter. Andererseits versuchen aber auch die Aliens (auf den speziellen Planeten), den Spieler mit neuem Aussehen und gewieften Formationen in derbe Schwierigkeiten zu bringen. Eigentlich braucht man nicht zu erwähnen, daß die Grafiken, während wir noch über den Spielablauf sprachen, von allerhöchster Qualität sind. Und das durchweg! So beschränkt sich mein einzi-

ger Kritikpunkt auf die Tatsache, daß BLOOD MONEY einfach zu schwierig ist! Auch hätte man einige weitere Zusatzwaffen (wie einen Clone oder Smart Bomben) anbieten können. Ebenso ist die Höhlen-Landschaft etwas zu langweilig – ein bißchen mehr Abwechslung hätte gut getan. Insgesamt gesehen: BLOOD MONEY ist ein würdiger Nachfolger von Menace! Psygnosis hat ein irres Shoot 'em Up auf den Markt gebracht, das so manchen Leuten teuchte Hände machen wird. Wer sich mit derart kniffligen Games – ich denke da nur an Spielhallen-Knüller – auskennt, Geduld und Spucke mit ins Spiel eintließen läßt und strategisch vorgeht, hat eine echte Chance, sich an BLOOD MONEY längere Zeit zu erfreuen. Menace ist im Vergleich zu dem neuen Produkt „ganz brauchbar“; PSYGNOSIS/David Jones haben noch einen draufgelegt. Hoffentlich geht's bald weiter mit diesem Gespinn!

Steve Cooke/M.K.

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

BLOOD MONEY macht da weiter, wo Menace aufhörte. Rasanter Ablauf und noch mehr Gegner – für Action ist gesorgt! Fotos (3): Amiga

Wer ist David Jones? Was ist DMA DESIGN?

Beide Programme, MENACE und BLOOD MONEY, wurden von DMA DESIGN für PSYGNOSIS programmiert, einem kleinen schottischen Programmier-Team. Doch: DMA hat einen „starken Kopf“ – den 23jährigen David Jones, einen Studenten in Dundee.

Es stecken zahlreiche programmiererische Kniffe in BLOOD MONEY, die nicht offensichtlich und mit bloßem Auge zu erkennen sind, aber David Jones einige Probleme bereitet haben. Ein Problem z.B. war das Flugverhalten der Kampfflieger auf dem dritten Planeten. Diese kommen von rechts in den Screen, ihre Raketen am Rumpf tragend. Sie feuern diese dann ab und verschwinden, indem sie quasi „nach hinten“ in die Perspektive abdrehen. Die Flieger bestehen aus einer Gruppe auseinander abgestimmter Sprites, die auch daraufhin ausgerichtet und angeordnet sein mußten, die verschiedenen Aktionen ausführen zu können. „Das alles richtig zum Laufen zu bringen“, so David Jones, „war schon eine

Strapaze, auch wenn man das eigentlich nicht glaubt, wenn man es sieht.“

Mehr Fakten über das Spiel? PSYGNOSIS sagt, daß das Programm ein Megabyte an Grafikdaten sowie 250K Sample-sound enthält. 250K, das mag beeindruckend klingen; ist es aber in Wirklichkeit nicht (nicht einmal, wenn die Samplefrequenz wie hier nur bei 8 Mega-herz liegt). Man muß es den Programmierern allerdings hoch anrechnen, daß die Musik großartig klingt und nicht langweilig wird. Falls sie das aber doch tut, kann man sie ja immer noch abdrehen...

Nach alledem mag es seltsam genug klingen, daß die interessantesten Sequenzen des Spiels während des Intros und auf Planet Nr.3 vorkommen. In beiden Fällen sieht man einige offensichtlich digitalisierte Felsbrocken ziemlich flott über den Bildschirm fliegen. David ist auf genau dieses Felsgestein recht stolz und kündigte an, daß sie die Basis für sein nächstes Spiel bilden. Dieses sollte dann im Frühjahr 1990 fertig sein...



Alles Schiebung?

„Mit Geduld und Spucke“ ... heißt es immer. Etwas davon kostete es schon, doch inzwischen existiert eine spielbare Vorabversion eines „Schieb- und Ballergames“, welches im Vorfeld schon länger für regen Gesprächsstoff sorgte. Die Rede ist von **OXXONIAN** aus der Software-Schmiede **TIME WARP**, einem Actionspiel mit dem gewissen Touch bekannter strategischer Elemente. Obwohl wir bislang mit der C-64-Version vorlieb nehmen mußten, können wir feststellen, daß es eben nicht grundsätzlich auf hypergeniale Spielprinzipien und aufwendigste Grafiken ankommt, sondern auch auf einen locker-flockigen Spielablauf, der bei **OXXONIAN** durchaus gegeben ist. Natürlich gehören einige Spielprinzipien schon

kann man sich sehr schnell in die Materie einfinden. Der Screen stellt eine schematische Darstellung der Planetenoberfläche von **OXXONIAN** dar, ein bißchen 64mäÙig zwangsläufig, aber farblich sehr schön ausgestaltet. Dem User steht ein Labyrinth gegenüber, in welchem pyramidenartige Kisten und Kartons stehen, um die es sich in der Hauptsache dreht. Der Spieler steuert einen kleinen Mann durch dieses Labyrinth, der stets bestrebt ist, die Kisten aus dem Weg zu schaffen und sich die Bonusgegenstände, die sich im Inneren verbergen, einzuheimsen. Dazu muß er gleichartige Kisten sortieren und „schiebend“ hintereinander aufstellen. Hat er genug zusammen, lösen sich alle Kisten und Kästen bei Be-



OXXONIAN - hier ein Teil der Verpackung.

eher dem „alten Eisen“ an, doch das gesunde Verhältnis von kniffliger Puzzelei und kurzweiliger Action verspricht über 50 spannende Level. **RAINBOW ARTS**, unsere **OXXONIAN**-Quelle, kündigt baldige Umsetzungen dieses Games auf ST, Amiga und IBM an. Doch schauen wir zunächst mal auf den Screen unseres 64ers: Nachdem wir uns für den rein strategischen oder den mit Actionsequenzen erweiterten Part des Games entschieden haben (beide Diskettenseiten zu laden), führt ein Sound, der nur einer Person entsprungen sein kann, in die Spielmaterie ein. Keine Frage, hier hat der **RAINBOW ARTS**-Soundprofessor **Chris Hülsbeck** ordentlich mitgemischt. Es geht los. Auch ohne Begleitheit (das Game ist so taufrisch, daß selbst bei **RAINBOW ARTS** noch keine Anleitung vorliegt)

rührung auf, und die Bonusgegenstände warten auf's Abholen. Das ist im Grunde die Hauptaufgabe, vor die der User bei **OXXONIAN** gestellt wird, daneben gibt's im Actionpart kleine Roboter, die bestrebt sind, unserem Helden seine zur Verfügung stehende Energie abzuluchsen. Was bleibt da noch anderes übrig, als saftig zu ballern? **OXXONIAN** ist ein vielversprechendes Werk, sicherlich nicht mit allzuviel neuen Features, dennoch besticht es durch seine lockere Konzeption und den grafisch gelungenen Aufbau. Es bleibt nur, die 16-Bit-Versionen abzuwarten, denn auf dem 64er bleibt dem Programm eigentlich nichts hinzuzufügen...

MATTHIAS SIEGK

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

DEUTSCHLANDS BELIEBTESTER SOFTWAREVERSAND EMPFIEHLT:

Lesen Sie unbedingt unsere neue, kostenlose **TOP aktuelle Software - Preisliste!**

Auf 20 Seiten finden Sie ein interessantes, umfangreiches Angebot. Für gute Preise sind wir bekannt. **UNSERE PREISLISTE ERHALTEN SIE KOSTENLOS!**

stop - total wichtig - stop - **SOFORT** neue preisliste bei JOYSOFT anfordern - stop - kommt kostenlos - stop - kommt gut - stop - alles andere Käse stop - totales angebot - stop - vernünftige preise - stop - totaler service - stop - niedrige versandkosten - stop - viel ahnung - stop - beste infos - stop - interessant für Anfänger Aufsteigern Einsteiger Freaks Cracks und andere Menschen - stop - telefonnummer merken - stop - **0221/425566**

TEST DRIVE II

C64 DISK* 49.90, AMIGA - MS-DOS 69.90 DM
SCENERY (Supercars oder California Challenge)

Scenario-Disk für TEST DRIVE II

C64 DISK* 29.00, AMIGA - MS-DOS 39.00 DM

BALLISTIX

ATARI ST UND AMIGA* 54.90 DM

GRAND MONSTER SLAM

Phantasie- Action- und Sportspiel gegen Monster, Trolle und Zwerge. 'Der grosse Kampf der Fischen!'

C64 39.90, AMIGA - ATARI ST - MS-DOS 59.90 DM

CIRCUS ATTRACTIONS

C64 39.90, AMIGA - ATARI ST - MS-DOS 59.90 DM

HARD'N HEAVY*

Arcade-Action für 1-2 Spieler mit 25 Level. 2 Spieler sind ständig in Action. Mit'schnuckeliger Grafik!.

G64 DISK 39.90, AMIGA - ATARI ST 54.90 DM

SKATEBALL

C64 DISK 39.90, AMIGA UND MS-DOS 54.90 DM

SPHERICAL*

C64 DISK 39.90, AMIGA - ATARI ST 59.90, MS-DOS 54.90

ARCHIPELAGOS

ATARI ST - AMIGA 59.90, MS-DOS 69.90 DM

POPULUS ATARI ST UND AMIGA 64.90 DM

KINGS OF THE BEACH für MS-DOS 64.90 DM

BATTLE TECH für MS-DOS 74.90 DM

SPACE QUEST III* für MS-DOS 79.90 DM

HILLSFAR* (A.D.&D.) für C64 54.90, MS-DOS 69.90 DM

KINGS QUEST IV für ATARI ST 74.90 DM

POLICE QUEST II für ATARI ST 74.90 DM

FUGGER ATARI ST 59.90 DM

COSMIC PIRATE* AMIGA 54.90 DM

Mit * gekennzeichnete Angebote bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

ACHTUNG!

TROTZ GEBÜHRENERHÖHUNG DER POST LIEFERN WIR MEIST BILLIGER ALS ZUVOR!

BEI RECHNUNGSBETRÄGEN

AB 140.00 DM VERSANDKOSTENFREI

ZWISCHEN 80.00 UND 140.00 DM **NUR 4.00 DM**,

BIS 80.00 DM 6.50 DM VERSANDKOSTENANTEIL

Auslandslieferung immer 12.00 DM

Eilpostzuschlag 6.50 DM, Sicherheitsverpackung 2.50 DM

4000 Düsseldorf 1
Pempelforter Str. 47
Telefon: 0211/364445
Mo-Di, Do-Fr 10 - 18 Uhr 30
Mittw. bis 13 Uhr, Sam. bis 14, langer Sam. 18 Uhr
Nur Ladenverkauf

5000 Köln 1
Mathiasstraße 24-26
Telefon: 0221/239526
Mo-Fr 10 - 13 und 14 - 18 30,
Sam 14, langer Sam. 16 Uhr
Nur Ladenverkauf

5000 Köln 41
Berenrather Str. 159
Telefon: 0221/425566 und 0221/416634
Mon - Fr von 10 - 18 30,
Samstag bis 14 Uhr.
Versand und Laden

„Schlechter Schlächter“

Programm: Butcher Hill, **System:** C-64 (angeschaut), Amstrad, Spectrum, **Preis:** Ca. 36 Mark (64er-Kassette) & etwa 50 Mark (C-64-Disc.), **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Gremlin.

Ein Trauer(Kriegs-)Spiel in drei Akten präsentiert uns **GREMLIN GRAPHICS** in diesen Tagen mit dem Titel **BUTCHER HILL**. Wer nun glaubt, man hätte das Medium „realistische Kriegsaction“ bereits ausgereizt, sieht sich getäuscht. In Britannien surft man immer noch auf der Erfolgswelle, die da heißt: „Produziere harte, möglichst ‚realitätsnahe‘ Games, die vor allem für die Kids interessant sind!“ Bei uns zuzude rechnet man mehr mit einer Ächtung kommen sollte, weniger des Inhalts (Vietnamkrieg abermals aufgewärmt), eher wegen der Qualität des „Schlachter Hügels“ für eine Verbannung plädieren. Doch: Kommen wir nun zu den Details: **BUTCHER HILL** besteht aus drei kriegerischen Auftritten unseres tapferen Soldaten „Schweig“, der alles daransetzt, um dem Vietkong den Garaus zu machen. Paradox zum Sprichwort „Ballern ist Silber – und ‚Schweigen‘ ist Gold“, dürfen bei unserem Helden lediglich die Wummen und Handgranaten sprechen – und diese

sprechen ihre eigene Sprache... Kehren wir also zurück in die Gegenwart; fangen ganz von vorn an. Zunächst fällt dem geneigten User auf, daß **GREMLIN** ganz und gänzlich auf eine Story verzichtet hat. Was so auf der Verpackung in neun Zeilen abgeliefert wird, ist eine Art gedrosselter Teaser (Appetitmacher), der auf den Schauplatz Vietnam und den entscheidenden Angriff auf Butcher Hill weist. Mehr iss da nich! Etwas präziser geht's da schon im Beipackzettel weiter: Hier erfahren wir unter „Anwendungsgebieten“ einiges – ja, fast alles – über die Möglichkeiten zur erfolgreichen Erfüllung der Mission. Auf die „Nebenwirkungen“ wird schonerweisse nicht hingewiesen. Diese ergeben sich aber aus der Schilderung der Verhaltensweise, die unser „Schlächter“ zu betolgen hat. Beispiele: „Treffen Sie auf einen feindlichen Soldaten, können Sie solange nicht weitergehen, bis Sie ihn beseitigt haben... Das Eliminieren aller Soldaten verschafft Ihnen Sonderbonusse, Munition und Ausdauer... Ziel Ihrer Mission ist es, das Feindescamp am Fuße des Butcher Hill zu zerstören, indem Sie alle Gebäude mit den Handgranaten in die Luft sprengen... Die Feindsoldaten werden außerdem versuchen zu fliehen... Töten Sie sie, bevor diese den vorderen Bildschirmrand erreichen

Die Spannung steigt während Sie mit Ihrem motorgetriebenen Schlauchboot, auf der Suche nach lebenswichtigen Nachschub und Munition durch das schmutzige Wasser steuern. Dabei müssen Sie immer feindlichen Minen und Angriffen aus der Luft ausweichen. Land in Sicht – viel im vietnamesischen Dschungel, über dem der schwere Atem des Todes liegt. Gib es verborgene Todesfallen und feindliche Schützenstände. Panik – ein unbekanntes Dorf. Freund oder Feind? Ganz gleich – die letzte Hürde zwischen Ihnen und Ihrem endlichen Ziel ist der Angriff auf den Butcher Hill

können (sollte dies dennoch geschehen, erhalten Sie eine Zeitstrafe)...“ Kommentar überflüssig. Nun zu den drei Teilen! Begonnen wird **BUTCHER HILL** mit dem Einführungslevel auf einem Fluß (im Mekong-Delta?), wo der Held unserer Geschichte kraft seines motorangetriebenen Schlauchbootes Munition und einen Kompass aus sammeln muß. Zahlreiche Wasserminen oder Felsblöcke in den Stromschnellen behindern des Söldners Arbeit. Hier hat man sich wohl an *Domark's Leben und sterben lassen* „erinnert“. Parallelen sind unverkennbar!!! Hat er den für ihn lebensnotwendigen Kompass ergattert, dockt er an einer der drei Landungsbrücken an, verläßt sein Boot und kommt in den zweiten Teil. Der Dschungel, grafisch hübsch dargestellt, birgt so einige Gefahren. Diese sind nicht natürlicher Art. Vielmehr kommt die tödliche Bedrohung in Form des Vietkong, der unsere „Stamina“ (Lebensenergie) schrumpfen läßt, falls man nicht als Erster trifft. Unsere Marschroute: Immer nur nach vorn, den Kompass und die Knarre

im Auge bzw. im Anschlag haltend. Zu schlechter Letzt erreichen wir ein Dorf (Teil 3), wo wir mit unseren Handgranaten Häuser sprengen und flüchtende Soldaten kurzerhand mit schneller Schußfrequenz erschießen. Zum Glück befinden sich keine Zivilisten in dem verlassenem (?) Örtchen. Schließlich kommt es dann zum „Final Show-down“... Grafisch und animatorisch gesehen ist **BUTCHER HILL** 64er-gemäß. Allerdings ist die Szenerie im ersten Teil (Fluß) etwas schwächer ins Bild gesetzt worden. Die Schüsse (mittels Fadenkreuz „justierbar“) quäken so vor sich hin. Die Geschwindigkeit des Bootes läßt sich kaum beeinflussen, und die Steuerungsmöglichkeiten sind teilweise mehr als nur ungenau. Im Dschungel allerdings erwartet uns eine ansprechende Grafik, wobei aber auch hier animatorisch schon Besseres auf dem Commodore abgeliefert wurde. Im Schlachter-Level des Dorfes wird auch nicht gerade eine programmiertechnische Spitzenleistung geboten.



Auf, auf zum fröhlichen Schlachten. Doch schon das erste Level ist eine hohe Hürde (Foto: C-64).

Der Sound und die Special EFX, die von **Ben Daglish** stammen, sind ganz ordentlich – noch das Beste an einem Kriegsspiel, das sich hierzulande wohl nur wenige Wochen in den Regalen und Schaufenstern zeigen wird. **BUTCHER HILL** ist ein typischer Kandidat für die BPS; typischer geht's nimmer. Erinnerungen an den Automaten-Titel *Cabal* werden wach, wenn man die Geschehnisse im Dorf verfolgt. Der Unterschied allerdings: *Cabal* ist frei ab 18 (Spielhalle), während **BUTCHER HILL** jedem Kind frei zugänglich ist. Wie wär's denn endlich mal mit 'ner sinnvollen Maßnahme? Vielleicht die, die die Briten schon seit Jahren praktizieren: Einen Aufkleber für Games-Software – „frei ab 12; frei ab 16; frei ab 18 Jahren“? Denkt mal alle darüber nach! *Manfred Kleimann*

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	2
Preis/Leistung	3

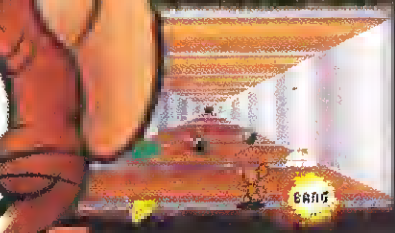


TOM & JERRY

Hunting High and Low



AMIGA



AMIGA



AMIGA

Die süßeste Maus, die es je gab, und der letztendlich doch versöhnliche Kater Tom wollen sich mal wieder ordentlich eins auswischen. Während Jerry eher trickreich (und natürlich auf Kosten von Tom) von dem leck'ren Käse naschen will, hetzt Tom (wie üblich etwas blind vor Vorfreude auf den kleinen Magenfüller Jerry) hinter unserer Maus her. Du darfst den Part der frechen Maus übernehmen, und kannst den "brevon" Tom mit einigen Einrichtungsgegenständen ganz schön ärgern. Die Tücke des Objekts macht sich da in Deinem Sinne bezahlt: Bananenschalen sind glitschig, Bowlingkugeln und Bücher sind schwer, TV und Kühlschrank lenken Tom nur allzuleicht ab... Denn aufgrund Deiner Freßtour durch Haus und Mauseloch habt Ihr beide keine ruhige Minute; vor der Energie und Ausdauer des Keters retten Dich oftmals nur verschmitzt akrobatische Sprungeinlagen über Sessel, Lampen und Regale!

© 1989 Turner Entertainment Inc., all rights reserved.

Cersten Borgmeier (SMASH): "Käse, Ärgern, Hüpfen, Springen und Laufen Tom & Jerry müßt Ihr kaufen!" - AMIGA, ATARI ST, C64 Disk/Cass.

IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON ARIOLASOFT



Eishockey oder Pogo? Auf jeden Fall Action!

Im letzten Sommer konnten wir während eines Wochenendes bei UBI-Soft (ASM berichtete) in Frankreich das erste Demo von SKATEBALL begutachten. Nun endlich – mehr als ein Dreivierteljahr später – haben wir die endgültige Fassung zum Test vorliegen. Was anfänglich eher wie ein etwas futuristisch angehauchtes Eishockey aussah, ist letztendlich zu einem recht stark futuristisch angehauchtem Eishockey mit Action-Elementen und einigen „RUNNING MAN“-artigen Features geworden. Als Erstes erblickt SKATEBALL auf dem Atari ST das Licht des deutschen Marktes. Folgen sollen in Kürze Versionen für den Amiga, PC, Schneider, C-64 und Spectrum (auf Anfrage). Mal sehen, was von dem Game zu halten ist...

Programm: Skateball, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, PC, Schneider, C-64, Spectrum (a.A.), **Preis:** Ca. 65 Mark (16-Bitter), ca. 45 Mark (8-Bitter), **Hersteller:** UBI-Soft, **Muster von:** UBI-Soft.

Also schnappt man sich die Diskette, setzt sich vor den ST und wartet kurz, bis das Titelbild von SKATEBALL, UBI-SOFTs neuem Titel, auf dem (Farb-) Monitor erscheint. Gleichzeitig setzt die Intro-Musik ein, die, wie auch die restliche Musik und die Soundeffekte von David Whittaker stammt. Zum Sound kann man eigentlich nur bereits Gesagtes wiederholen: Whittaker ist gut, aber mit der Zeit klingt's irgendwie immer gleich. Nichtsdestotrotz passen die Musik und insbesondere die Soundeffekte gut zum Spiel. Nun, worum geht's? Im Grunde genommen spielt man Fußball mit einem Ball, der nicht springt auf einer Eisfläche, auf der einige für die Spielfiguren mehr oder weniger tödliche Hindernisse verteilt sind. Bildet man nun noch aus

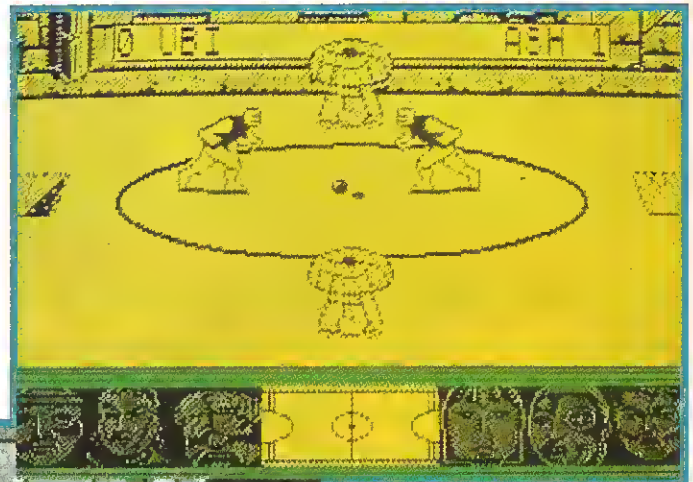
der Spieleranzahl beim Fußball die Quersumme, weiß man auch, mit wievielen hartgesotenen Jungs man es auf dem Eis zu tun hat – zwei auf jeder Seite, ein Angreifer und ein Torhüter. Daß so etwas nicht ohne Reibereien abgeht, kann sich sicherlich jedermann denken, und so kommt es während eines Zweikampfes aufwandslos zu einer heftigen Runde Pogo – auch ohne Philip Boa.

Gehen wir aber nicht gleich mit rein, sondern sehen wir uns erst einmal die Optionen an. Ist das Spiel geladen, landet man sogleich in einem Menü, das einem eine rechte Fülle von Spieloptionen eröffnet. So kann man im Spiel entweder alleine gegen den Computer, gegen einen menschlichen Gegner oder auch zu zweit gegen den Computer antreten. „Natürlich“ kann man sich auch ein Demo der ganzen Geschichte ansehen. In diesem sieht man dann aber leider weniger vom Spiel und etwas mehr von den Namen der Leute, die am Spiel gearbeitet haben – es sei ihnen gegönnt. Man kann dieses De-

mo abrechnen. Desweiteren kann man sich aussuchen, ob eine Spielrunde nach dem Erzielen von vier oder acht Toren auf einer Seite beendet ist und sich die Highscoreliste ansehen. So schustert man sich seine Spieloptionen zusammen, bis man spielen kann. Unterwegs kann man sich auch – wenn man möchte – ein Team zusammenstellen. Hierzu stehen einem zehn Spieler zur Verfügung, die alle ihre eigenen Attribute haben und sich für die verschiedenen Positionen mehr oder weniger eignen. Obwohl auf dem Spielfeld effektiv aus jeder Mannschaft immer

nur zwei Spieler anwesend sind, wählt man sich eine Mannschaft aus vier Spielern aus. Dies ist von nicht zu unterschätzender Wichtigkeit, kommt es doch von Zeit zu Zeit vor, daß ein Spieler an einem mit Stacheln besetzten Zylinder endigt und nur noch ein gehöriger Spritzer Ketchup (oder Blut?) an ihn erinnert. Ein kleinerer Spritzer Blut bleibt von unserem Mann, fährt er über eine der Minen, die man immer wieder auf der Spielfläche findet. Ist man geschickt, kann man aber auch über die Minen einen flotten Satz machen und somit einen Spieler sparen. Der Spiel-

Die Specci-User wird's nicht freuen, daß Ihre Version (rechtes Foto) nur auf Anfrage zu erhalten ist. Unten ein Screenshot der ST-Fassung.



ablauf ist an sich recht flüssig – einzige Mankos sind das etwas arg ruckelnde Scrolling der etwa drei Bildschirme breiten Spielfläche und die nicht hundertprozentig überzeugende Spieltaktik des Computers (er spielt zwar recht zackig, bleibt aber manchmal einfach „hängen“ – Leerlauf...). Fazit: Die Grafik ist französisch (gut), der Sound ist englisch (auch gut), nur ist die Technik leider auch französisch, und so treten, obwohl man sich sichtlich Mühe gegeben hat, hier ein paar Mängel ans Tageslicht. Mit leichten Einschränkungen kaufenswert.

uli

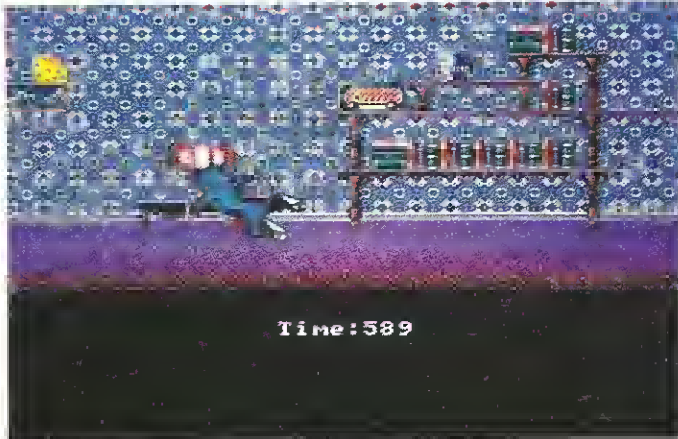
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9



Die kleinen „Großen“:

Ein halbes Jahrhundert...

TOM & JERRY



„Geschnappt!“

Programm: Tom & Jerry, **System:** Amiga, Atari ST, C-64, **Preis:** Ca. 85 Mark für Amiga, 65 Mark für ST und ca. 50/35 Mark für C-64 Disk./ Cass., **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** [35].

Man kann's kaum glauben, doch im nächsten Jahr bekommen **TOM & JERRY**, die bislang ungekrönten Helden unzähliger Comictans, ihre silbernen Lorbeeren. Ja, 1990 werden Katz' und Maus 50 Jahre alt, ein stattlicher Geburtstag für zwei quirliche Figürchen. Grund genug, den beiden ein versoffenes Andenken zu bewahren. Diese Ansicht teilt auch das Gütersloher Label **MAGIC BYTES** mit uns, und so geschah es, daß schon jetzt quasi als Vorfreude auf den anstehenden Geburtstag die beiden Helden auf Diskette gepreßt wurden. Eine erste Testversion lag uns für den Amiga vor...

Schon beim Einladen konnten wir uns das Schmunzeln nicht verkneifen, denn **MAGIC BYTES** haben doch tatsächlich den kleinen **JERRY** in die Rolle des majestätischen **MGM-Filmlöwen** gesteckt, der seit Gedenken im Vorspann aller **Metro-Goldwyn-Mayer Inc.**-Streifen mit seiner Brüllgebärde Eindruck erweckt. Nach der brüllenden Maus geht's dann actionmäßig weiter: Was Mäuse mögen, ist doch klar. Vor dieser artbedingten Leidenschaft macht selbstverständlich auch der kleine **JERRY** nicht halt, und

so kommt es, daß der User ihn durch fünf grafisch schön gezeichnete Level schicken muß, um jedes Stückchen Käse durch berühren einzuheimsen (da liegen aber auch Brocken rum!). Natürlich wäre das sehr einfach, wenn da nicht ständig der ewige Störenfried **TOM** auftauchen würde, der widerum in dem kleinen Mäusegesell 'ne leck're Mahlzeit sieht. Ständig versucht der unverbesserliche **TOM**, den kleinen Wicht zu schnappen (was ihm anfangs auch sehr oft gelingt). Erschwerend kommt hinzu, daß die Level alle innerhalb einer gewissen Zeit vom vielen Käse gesäubert werden müssen.

Doch was wäre die süßeste und schnellste Maus ohne das obligatorische Mauseloch? Eben, und genau aus dem Grunde kommt solches auch in **MAGIC BYTES'Comic-Game** vor, als letzte Rettung sozusagen. Wer jedoch meint, hier nun die ewige Ruhe finden zu können, der täuscht sich sehr. Kaum im rettenden Loch angelangt, geht's nur noch ab: Unterlegt mit klassischer Opernmusik (aus: *Der Barbier von Sevilla*) rast **JERRY** durch einen Mausetunnel, der scheinbar sorgfältig vom alten **TOM** präpariert wurde. Neben Käse, der auf **JERRY** zuscrollt, muß er sich vorsehen vor präparierten Präsentkörben (oder auch Bomben) und sengelnden Dynamitstangen. „Jump And Run“ eben...

Neben der „normalen“ Hatz kommen dem törichten **TOM** noch einige Gegenstände in die Quere, die ihm den Braten

nicht gerade versüßen werden. So kann **JERRY** beispielsweise Gegenstände wie Hämmer, schwere Bowlingkugeln, Bücher, Vasen, Bilder, 'ne Ökanne u.v.m. dem **TOM** „aufe Birne“ werfen. Auch ausrutschen wird **TOM** während der wilden Verfolgungsjagd des öfteren (Bananenschalen, was sonst!). Desweiteren gibt's viele Hindernisse, vor denen sich natürlich auch **JERRY** in acht nehmen sollte, sowie einige Dinge, von denen sich die Katze leicht ablenken läßt...

Soundmäßig ist bei **TOM & JERRY** auch so einiges drin: Steht das Mäusle auf dem alten Funkempfänger, kann man die Mu-

sik mit „Joystick nach unten“ wechseln. Die Animation der bewegten Sprites ist voll zufriedenstellend, bei der Steuerung allerdings hapert's ein wenig, bedingt durch die kleine Größe der Maus. Der Spielinhalt hat zwar nur einen relativ geringen Handlungsrahmen, dennoch kann das Jump-And-Run-Game aus dem Hause **MICRO-PARTNER** sehr viel Freude bereiten. In diesem Sinne...

Matthias Siegl

Grafik	9
Sound	10
Motivation	6
Spielablauf	6
Preis/Leistung	7



TOM ist recht schnell abzulenken.

Foto: Amiga

Anzeige

POWERSOFT S. Aulich & D. Johnson

AMIGA * Impossible Mission II DM 29.-
 Quadralien DM 29.- Action Service DM 29.-
 Test Drive II DM 65.- Krystal DM 85.- X Copy DM 39.-
 War In Middle Earth DM 59.- Hollyday Maker DM 75.-
 Wallstreet DM 65.- Virus Killer prof. DM 39.- * *

Berliner * Ladenlokal Schwedenstraße 18 c 1/65
 am U-Bahnhof Osloer Straße

Nachnahme 6,- Vorkasse 5,- ab 150,- frei/Ausland 8,-

POWERSOFT Versand ♦ Täglich Neuheiten ♦
 Hittenauer Str. 7
 1000 Berlin 26 ☎ 030 / 492 2056

Hotline 030 / 402 5941

„Heavy Metal“ auf dem Mars

Programm: Hard'n'Heavy, **System:** C-64, Amiga, Atari ST, **Preis:** Ca. 60 Mark (C-64; Ca. 40 Mark Disk., 30 Mark Cass.), **Hersteller:** Reline Software, Hannover, **Muster von:** [42].

Das Roboterpärchen Heavy und Metal, eigentlich entwickelt, um der Menschheit dienlich zu sein, wird zwecks Rohstoffbeschaffung auf dem roten Planeten ausgesetzt. Das Blechpärchen jedoch macht seinen geistigen Vätern 'nen gehörigen Strich durch die Rechnung, denn oben angekommen, denken sie nicht im geringsten an die Ausbeuterei der Marsoberfläche. Vielmehr gehen beide erst einmal auf große Abenteuersuche. Daß sie sich dabei auch ab und an in große Gefahr begeben, bleibt außer Frage...

So in etwa lautet die Story zu **RELINES** neu veröffentlichtem Jump-And-Run-Game, welches wir zunächst auf dem C-64 zu sehen bekamen. Sicherlich allerliebste gemeint, doch die nette Spielstory kann nicht über ein uraltes, wenn auch bewähr-



Roboter „Heavy“ hat's nicht leicht...

tes Spielprinzip hinwegtäuschen. **HARD'N'HEAVY** bringt wirklich gar nix Neues rüber, selbst wenn man nun auch hier 'nen Zwei-Spieler-Zeit-Modus mit eingebaut hat, bei dem die beiden „Robbies“ alle zehn Sekunden gegeneinander ausge-

wechselt werden. Auch der Gedanke, die übliche Highscoreliste um eine zusätzliche zu erweitern, um feststellen zu können, wieviel Prozent des gesamten Games schon gespielt wurden, haut mich weder vom Hocker, noch möchte ich sol-

ches als neues Feature bezeichnen.

HARD'N'HEAVY hat 'nen langen Bart, das steht außer Frage. Obendrein konnte mich die Bauklötzchengrafik auf dem C-64 nicht allzu sehr überzeugen, auch wenn Ruckeleffekte im Zwei-Ebenen-Scrolling möglichst vermieden wurden. 25 Level können von „Heavy“ und „Metal“ durchforscht werden, als wichtigste Features sind die Extras (sieben an der Zahl) und die fünf Geheimlevel zu nennen. Dennoch motivierte mich die Sache nicht sehr, da man eben solch Machart schon kennt. Soundmäßig ist **HARD'N'HEAVY** gelungen, schade, daß man für derartige Melodie keine geeignetere Verwendung fand. Abschließend bleibt festzustellen, daß dieses Produkt (welches übrigens nur in Deutschland vertrieben wird) meines Erachtens seinen Platz im Low-Budget-Bereich finden könnte, nicht aber als Vollpreis-Game angepriesen werden sollte.

Matthias Siegl

Grafik	5
Sound	8
Motivation	2
Spielablauf	3
Preis/Leistung	3

Schimpanse im Eis

Programm: Aunt Arctic Adventure, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Starbyte, **Muster von:** Starbyte

Stellen Sie sich mal vor, Sie sind ein Schimpanse, des-

sen Tante von einem Schurken Namens „Big Bonus“ entführt wurde und nun gezwungen wird, in dessen Zirkus in der Arktis zu arbeiten. Klar, daß Sie nun sauer sind und die Tante retten wollen (Ist wahrscheinlich 'ne Erbtante?!). Schurken



Trotz schlichter Grafik ein empfehlenswertes Spiel. Foto: Amiga

in Computerspielen haben aber die unangenehme Eigenschaft, ihre Opfer in irgendwelchen Höhlen zu verbergen. Und da muß unser Held nun rein. Zum Glück kann er aber seinen Freund, den Pinguin, überreden, an der Expedition teilzunehmen.

So, das war die Story, doch von der Story zum eigentlichen Spielgeschehen, da ist es oft ein weiter Weg. So auch bei **AUNT ARCTIC ADVENTURE**. Es ist ein Spiel, bei dem die Animation gut, die Grafik aber höchstens Mittelmaß ist. Der Pinguin, der Schimpanse, sowie die Gegner sind alle gut gezeichnet und animiert, die Grafik der Höhle selbst ist aber recht primitiv. Dafür bekommt man aber fünfzig verschiedene Level und etliche Musikstücke für sein Geld.

Spielerisch ist es ein typisches Jump-and-Run-Spiel. Man kann springen, lauten, an Seilen und Leitern empor- und hinabklettern, an Stangen hinunterutschen und boxen. Allerdings ist es etwas schwierig, einen Gegner aus dem Weg zu boxen, da die Kollisionsabfrage keinen Spaß versteht. Um einen Level beenden zu können, müssen zahlreiche Schatztruhen und Bananen aufgesammelt werden. Ein paar Schlüssel sind ebenfalls zu finden; sie

öffnen Türen. Es gibt aber auch ein paar Wände, durch die hindurchgelaufen werden kann. Eine Besonderheit ist der Zwei-Spieler-Modus, in dem zwei Spieler (daher der Name) gleichzeitig unterwegs sein können. Man sollte sich aber genau mit dem Mitspieler absprechen, welche Aktion als nächstes folgen soll, da es sonst leicht zu Verwirrungen kommt.

Etwas ungewöhnlich ist, daß die aktuelle Spieleinstellung, also welcher Mode, welcher Startlevel, ob zwei Spieler und welches Steuermedium, immer mit auf Diskette abgespeichert wird und so nach dem Laden immer sofort zur Verfügung steht. Das hat Vorteile, wenn des öfteren mit anderen als den Grundeinstellungen gespielt werden soll. Alles in allem ist **AUNT ARCTIC ADVENTURE** ein gutes Spiel mit einer Animation, die etwas über dem Durchschnitt liegt.

Zwar ist es kein Hit, kaufen lohnt sich aber allemal.

Ottfried Schmidt

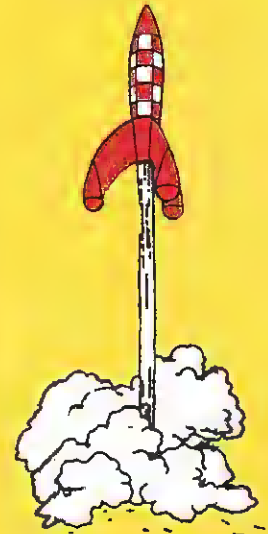
Grafik	7
Sound	9
Motivation	8
Spielablauf	7
Preis/Leistung	8



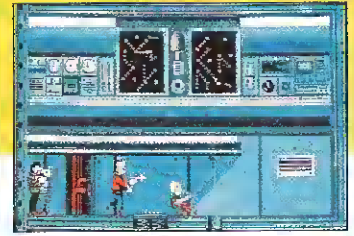
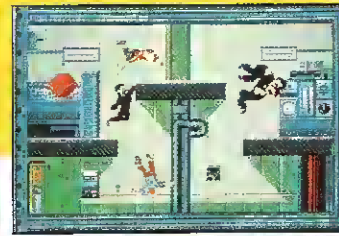
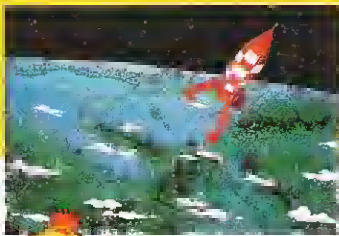
»Hallo, hallo... Hier ist die Erde, ich rufe Mondfähre...« Keine Antwort...



BOMICO SERVICELINE
 Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
 Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
 Unsere Spielexperten helfen weiter!
 Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
 Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25



TINTIN auf dem Mond



»Halla Badenstation? Hier Mondfähre, es spricht Tintin. Ich erlange gerade das Bewußtsein wieder. Alles scheint normal. Wir hoben die Kontrolle über das Roumschiff wieder.«

Das Roumschiff Tintin und seine Besetzung steuernd, werdet Ihr das erstounlichste Abenteuer, welches die Welt je erlebt hat, wieder erleben: Die erste Reise auf den Mand.

Schafft Ihr es, die rot-weiße Mondfähre durch das All zu steuern und die Mondlandung durchzuführen? Gelingt es Euch weiter, Calonel Jorgen gefangen zu nehmen, der beschlaß, die Expedition zu sabotieren? Findet Ihr die Befehle, welche das Gleichgewicht wieder herstellen, während Ihr schwebt und ein bißchen im Schiff umherprollt? Schafft Ihr es, die Bomben mit Zeitzünder zu entschärfen und Eure Freunde zu befreien, um schließlich die Mondfähre zu verlassen und die ersten Schritte auf dem Mond zu tun? All dies werdet Ihr sehr bald wissen, wenn Ihr Tintin auf dem Mond spielt, das erste Computerspiel gemäß der Aufzeichnungen von Hergé...

Vor Amstrong gab es Tintin und jetzt seid vielleicht Ihr dran.

Erhältlich für: **Amiga, Amstrad, Thomson, Atari ST auf 2 Disketten.**



Vertrieb:

BOMICO

Elbinger Str. 1
 6000 Frankfurt/M. 90



Vertrieb Österreich: **KARASOFT**

Der Schein trog

ben dem Kämpfen noch springen oder klettern, um weiterzukommen. **IMAGINE** muß man an dieser Stelle das Lob machen, gerade bei den Backgroundgrafiken viel Mühe investiert zu haben. Alle Charaktere und Gegenstände sind fein gezeichnet und mit guten Farbabstufungen versehen. Auch sonst gibt's technisch nichts auszusetzen, denn so nebenbei spendiert **Jonathan Dunn** (von dem hört man recht viel in letzter Zeit) noch einen gelungenen Sound und die Programmierer ordentliche Animation und Scrolling.

Wie gesagt, unbedingt langweilig ist **RENEGADE III** nicht, aber der richtige Effekt fehlt dem Programm auch. Der Spielablauf ist einfach zu geradlinig und effektiv, als daß der Spieler auch über längere Zeit Gefallen daran finden könnte. Dazu gibt es einfach zu wenig Varianten und ausgefeilte Spieltechniken, die motivationsfördernd wären. Übrig bleibt halt nur ein mittelmäßiges, gut aufgemachtes Prügel-Spiel, daß unter der Qualität seiner Vorgänger bleibt. Nun ja, zum Glück war es ja das „final chapter“, das letzte Kapitel.

Michael Suck

Programm: DNA Warrior, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Artronic Products, **Muster von:** [15]

Als ich mir **DNA WARRIOR** aus unserer Testkiste holte, dachte ich, ein Spiel mit einem solchen Namen, auf einem 16-Bitter wird schon sehr gut sein. Ich malte mir vor meinem geistigen Auge die wunderschönsten Sprites und die realistischsten Umgebungen aus.

Halt in irgendeiner Desoxyribonukleinsäure herumfliegen und dort mit List und Tücke schwierige und anspruchsvolle Aufgaben zu lösen. Schlicht und ergreifend ein Spiel, das dem Spieler für eine Weile wieder neuen Spaß an seinem Amiga bringt. Doch weit gefehlt, das, was ich auf dem Monitor sah, ließ mir, ob meiner hohen Erwartungen, fast das Blut in den Adern gefrieren. Ein Ballerspiel, daß auf fast jedem Acht-Bitter locker hätte realisiert werden können. Auffällig ein-

fallslose Umrandung des Spielfeldes und ein langweilig gestyltes Raumschiff sind die Hauptbestandteile dieses Games. Die Gegner, die sich dem Spieler in den Weg stellen, sind auch nicht das Gelbe vom Ei, obwohl sie teilweise wirklich so aussehen. Der Sound, der sich aus Baller- und Vernichtungsgeräuschen zusammensetzt, bedarf auch keiner lobenden Erwähnung. Einziger Plus-

punkt dieses Spieles ist das wirklich sehr gelungene und butterweiche Scrolling. Spielablauf: Zunächst steuert man sein Schiff von rechts nach links über die Spielfläche. Hat man dann alle Gegner vernichtet, muß man einen Augenblick Geduld aufbringen, dann dreht der Computer automatisch das eigene Schiff in die andere Richtung, und dann heißt es, wieder ballern, ballern, ballern. Das war's! *Jörg Heckmann*

Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	3



Nichts Besonderes mehr für Amiga-User!

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel. 09 11 / 28 82 86

Schneider-Sonderliste

Je zwei Kassetten aus diesem Kästchen.....nur **DM 19,90**
Je zwei Disketten aus diesem Kästchen.....nur **DM 35,90**

Juggernaut	Cass	Aliens US	Cass
Rampage	Disk	Agent Orange	Cass
Tau Celi	Cass	Yie ar Kung Fu 2	Cass
Battle of the Planets	Cass	Laser Compiler	Cass
3 D Quasars	Cass	Laser Genius	Cass
Stainless Steel	Disk	Laser Basic	Disk
Silicon Dreams	Cass	Indoor Soccer	Cass
The Pawn	Disk	Space Harrier	Cass
Heavy on the Magic	Disk	Shockway Rider	Cass
Core	Cass	The Big Squeeze	Cass
Biggles	Cass	Yie ar Kung Fu	Disk
Sweevo's World	Cass	Ping-Pong	Disk
Supercycle	Cass	Combal Lynx	Cass
Endurance	Cass	Toad Runner	Cass
World Series Baseball	Cass	The Fifth Axis	Cass
Balman	Cass	Meltdown	Cass
Shaolin's Road	Disk	Movie	Disk
Trio Hit Pack	Cass	Rasputin	Cass
Sigma 7	Cass	Max Headroom	Cass
Shadowwre	Cass	Nexor	Disk
P. Shilton H. Maradonna	Cass	D.T. Supertesi	Cass
Supersprint der HIT	Disk	Slap Fight	Disk
Fightpilot	Cass	Mission Omega	Disk
Intern. Karate PLUS	Disk	Equinox	Cass
TT Racer	Cass		

Superpacks für Ihren 64-er:

... wenn Sie uns diese günstigen Preise nicht glauben, können wir das zwar verstehen, zahlen müssen Sie aber dennoch nur..... **DM 29,90**

für zwei **Disketten** für den C-64

- BOMB-JACK 2**.....der Aktion-Hammer
- GHOST'N GOBLINS**.....der Arcade-Klassiker
- SOLOFLIGHT**.....das Original von Microprose
- SUPER-SPRINT**.....das Autorennen überhaupt
- PAPERBOY**.....Super-Action
- OGRE**.....für Taktik-Adventure-Tüftler
- SPORTS 4**.....für Sport-Fans
- SCOOBY-DOO**.....der Spielhallenhit
- THUNDERCATS**.....der Action-Hit
- DARK-CASTLE**.....das Grafik-Adventure
- JUMP-JET**.....die Action-Simulation
- SHOOT-OUT**.....für Hektik-Fans

Jetzt nehmen Sie doch mal Ihren Computer und rechnen nach, was Ihnen hier ein Spiel für Ihren 64-er auf Disk kostet:

TRIO-HIT-PACK mit: Great Gurlanos, Airwolf 2, Calaball
.....bei uns C-64 DISK nur **DM 15,90**

BIG 4 Volume 2 mit: Saboteur 2, Thanatos, Deep Strike, Sigma 7.....bei uns C-64 DISK nur **DM 19,90**

Und für Ihre Datasette haben wir natürlich auch einige Schnäppchen:

BANGKOK KNIGHTS.....der Fernost-Super-Action-Hit
ACE 2088.....der aktuelle Renner
BOMBOOZAL.....ganz neu aus den Charts
ANDY-CAPP.....Willi-Wacker auf Englisch
.....jede C-64 Cassette nur **DM 9,90**

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 09 11 / 28 82 86

HIERMIT BESTELLE ICH FÜR DEN COMPUTER CASS. DISK

NACHSTEHENDE PROGRAMME:

- PER NACHNAHME
 VORKASSE DD. SCHECK
 KOSTENFREIES INF0

ABSENDER: _____

AN: T.S. DATENSYSTEME, DENNISSTR. 45, 8500 NÜRNBERG 80

NEU Strippocker 2 Plus
Die neue Version mit neuer Taktik und neuen Girls !!!
Unser Poker-Preis:
C-64 C 13,90 D 19,90
Spectrum C 13,90
Amiga D 29,90

DONKEY KONG

Wir haben Sie lieferbar!!!

Die Original-Spielhallenversion des legendären Automatenhits von Nintendo C für den C-64. **DONKEY-KONG ROM-MODUL**, d.h. einfach anstecken und los gehen!
Bei dem Preis rufen Sie am besten gleich an:

DM 19,90

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten bei Vorkasse mit Scheck DM 2,50
bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung
Informationen können angefordert werden. Händleranfragen erwünscht!

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

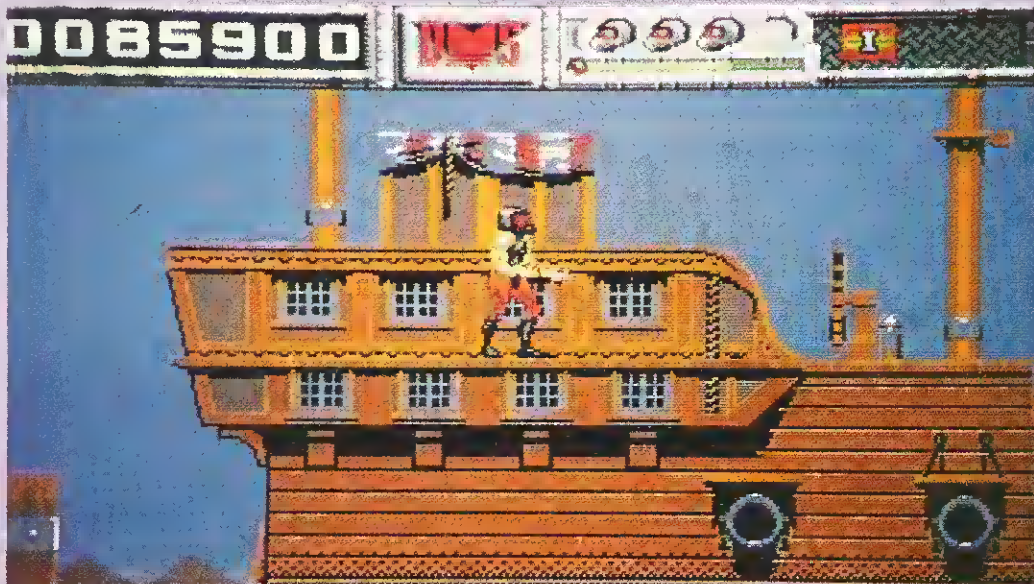


Ohne

scharfe Scheren

Programm: Scorpion, System: Amiga, Preis: ca. 85 DM, Hersteller: DMS-Software, England, Muster von: [7]

Wer bei der heutigen Marktlage ein neues Software-Haus aufmacht, muß vor allen Dingen eins tun: sich profilieren. Sows in der Art wird wohl auch DMS-SOFTWARE vorgeschwebt haben, als sie voller Tatendrang in diesen Tagen mit SCORPION auf den Markt gingen. Leider muß ich nach näherer Betrachtung dieses Produkts sagen, daß dieses Game wohl eher zu 'ner Profilneurose werden dürfte, denn einen schönen Einstand hat sich der Hersteller damit wahrlich nicht beschert. Dabei sieht alles anfangs so vielversprechend aus: Die holde Prinzessin Scorpia wurde entführt und harrt nun darauf, von ihrem Helden Scorpion gerettet zu werden. Zu diesem Zweck zieht dieser flugs seinen Motorradhelm auf, schwingt sich in sein Motorboot (?) und beginnt den wilden Fight. Die Kidnapper wollen aus verständlichen Gründen nicht aufgeben (denn dann gäb's ja gar kein Spiel, gelle?) und schicken ihre düsteren Schergen dem Einzelkämpfer wider Willen entgegen. Vom Programmaufbau her sieht das dann so aus, daß Ihr mit dem Helden samt Helm durch fünf verschiedene Levels latschen müßt, an deren Ende jeweils der große Oberfuzzi wartet. Gescrollt wird dabei immer fleißig nach links, es sei denn, Scorpion klettert an irgendwelchen Backgrounds rauf oder runter. Damit wären wir auch schon beim ersten Schwachpunkt dieses Games: Den Hintergrund-Grafiken. Man kann dem Autor zwar nicht vorwerfen, er hätte sich keine Mühe gegeben, möglichst viele unterschiedliche Grafiken am Auge des Spielers vorbeiziehen zu lassen, aber ihre Zusammensetzung mutet zuweilen doch lächerlich an. So beginnt das erste Level an der Stelle, wo Scorpion auf seinem Motorboot steht. Gleich rechts daneben befindet sich ein zutiefst mittelalterliches Piratenschiff mit immensen Abmessungen. Dieses wiederum wird durch einen Steg und die dazugehörige Landmasse abgelöst, auf der sich viele kleine, nette Fachwerkhäuschen befinden. Passend zu dieser Kulisse steht dann noch ein Auto in einer Garage, während Scorpion zusätzlich noch von Schnecken



Das Schiff ist ja ganz hübsch ...

(Amiga)

angegriffen wird. Diese Anachronismen, gepaart mit geradezu psychedelischen Sprites, ließen sich beliebig fortsetzen, aber ich will Euch nicht allzu lange damit quälen, zumales ja nicht die Grafik allein ist, die ein Spiel in den Keller reißt. Aber keine Angst, SCORPION zeigt sich auch in allen anderen Punkten, die von Wichtigkeit sind, als potentieller Flopkandidat. Das beginnt schon bei der Steuerung des Helden, der ab und an ungewollt Bocksprünge macht, obwohl gar nix zum Hüpfen da ist. Das liegt wohl an den falsch berechneten Listen im Programmcode, in denen festgelegt ist, wo die Sprites sich bewegen können. Einen ganz besonders netten Cartoon-Effekt (wir erinnern uns: in vielen Trickfilmen schwebt der Bösewicht erst in der Luft, bevor er die Schlucht hinabfällt) erhaltet ihr z.B., wenn Ihr auf dem tiefergelegenen Rettungsboot rechts vom Bug des Piratenschiffes gerade in die Luft springt. Der Effekt: Der Scorpion schwebt in der Luft! Ist das nicht toll? Oder vielleicht nur unsinnig?

Ich für meinen Teil plädiere für letzteres, denn wie soll man die Gegner erfolgreich bekämpfen, wenn man bei jedem Sprung im wahrsten Sinne des Wortes nicht weiß, wo man landet? Mit der Kampftaktik ist es ohnehin nicht weit her, denn die Feinde sind dermaßen gemein und trotzdem plump animiert, daß ein gezieltes Vorgehen fast unmöglich ist. Relativ harmlos

sind ja noch die Killermöven, die dem Scorpion hinterherfliegen, die aber dann schwer zu treffen sind. So richtig hunds-gemein sind dann die aufgestellten Kanonen, die sofort schießen, wenn man den Schiffsboden betritt: Ausweichen ist hier unmöglich. Gleiches gilt für die Seeräuber und die anderen herumwankenden Sprites. Sie alle ballern nämlich sofort und stürzen sich im Kamikazestil auf das Heldensprite. Ausweichen ist da kaum möglich, so daß die Lebensenergie zwangsläufig den Bach runtergeht. Wehren kann sich der Scorpion übrigens mit einer Art Blitzschleuder, die er durch Aufnehmen verschiedener Gegenstände noch verfeinern und modifizieren kann. Daß ein helmbewehrter Muskelprotz auf einem Piratenschiff mit Blitzen auf Schnecken schießt, paßt ja auch wunderschön ins Bild...

Die bei weitem größte Gemeinheit, die Euch auf den Weg ins erlösende „Game Over“ hilfreich unterstützt, ist die Art, in der das Programm den Helden nach einem erlittenen Tod wieder ins Leben zurückruft. Solltet Ihr nämlich an einer ziemlich ungünstigen Stelle ins Wasser gefallen sein, was eh den sofortigen Tod bedeutet, werden die anderen Leben genau an der Stelle rematerialisiert, an der sie sofort wieder ins Wasser fallen. Da muß man sich fragen, wer das Spiel jemals ernsthaft nach Fehlern untersucht hat. Schreiten wir nach all diesen

traurigen Betrachtungen zum letzten Punkt, zur technischen Prüfung. Auch hier treffen sich wieder Gut und Böse in einer seltsamen Reihenfolge. So gibt es ein schönes Ladebild mit einem gelungenen Schriftzug sowie einen herrlich gezeichneten Introscreen samt einer gut gesampelten, wenn auch kurzen Melodie und ein High-Score-Bild, das mit einer Copper-Liste unzählige Farbabstufungen erzeugt. Dem steht eine klotzige Zoom-Routine gegenüber, die jedesmal bei Ableben des Helden grauhaft in Erscheinung tritt. Total hirnrissig wird's dann beim Game-Over-Bild, das erzeugt wird, indem der Spielscreen in kleinen Klötzchen wegfliegt. Diese Prozedur dauert übrigens knapp drei Minuten. Was soll man dazu noch sagen?

Kommen wir also nun zum Ende eines langen, stressigen Tests, der absolut keinen Spaß gemacht hat. Zu oft wurde ich von diesem Programm enttäuscht, zu oft habe ich den Joystick kopfschüttelnd in die Ecke geschmissen. Als Low Budget-Spiel hätte SCORPION vielleicht noch mit einer gnädigeren Bewertung rechnen können, aber bei dem absolut überhöhten Preis von ca. 85 Markern bleibt mir glatt die Spucke weg - Euch auch?

Michael Suck

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	2



FEED

back

Briefe an die Redaktion

„Verschiedenes“

Nachdem das Feedback der ASM 3/89 so viele interessante Leserbriefe enthalten hat, kann ich nicht umhin, nun auch meinen Senf dazugeben:

1. Spacerat gefällt mir echt und dürfte von mir aus gern Donald Bug ersetzen.

2. An den speziellen Freund vieler „User“, Herrn Günter Frhr. v. Gravenreuth: Absatz III Ihres Mammutbriefes scheint mir weder grammatikalisch noch logisch sinnvoll; außerdem kann man sehr wohl sagen, daß DM 5,00 pro Woche ein zu hoher Betrag für einen Computerfreak ist – ich tue das hiermit.

3. Wie wäre es, wenn Ihr als DIE Softwarezeitschrift einen ein- oder halbseitigen Aufruf veröffentlichen würdet, in dem „Naziware“ verurteilt und ihre Vernichtung/Löschung propagiert wird? Um die Leser, die Euch das übernehmen würden, wäre es beileibe nicht schade ...

4. Auf den ziemlich eindeutig formulierten Brief von Volker Müller hat Ihr geantwortet, daß die Abo-ASMs in Zukunft früher ausgeliefert werden sollen als die für den Kioskverkauf bestimmten. Wenn Euch das gelänge, würden sicher zahlreiche ASM-Leser auf das Abo umsteigen, denn als die in der Szene den Ton angehende Zeitschrift (dieses Lob sollte Euch mehr erfreuen als das sonstige Gelaber) wird die ASM von praktisch allen Computerbesitzern als „Trendsetter“ akzeptiert...

Ivan, the last Fat Boy

(Anm. d. Red.: Das Thema „extremistische Software“ haben wir in dieser Ausgabe kurz aufgegriffen, weil wir auch bemerkt haben, daß zur Zeit verstärkt solche Programme in Umlauf gebracht werden.)

„Finanziell überfordert“

Da ich die vergangenen vier Ausgaben und vor allem Euer Feedback gelesen habe, möchte ich jetzt auch meinen Senf dazugeben. Was mich echt ankotzt, sind die armen, armen Schüler und Azubis, die sich allenfalls mal 1–2 Spiele im Monat leisten können, und die man regelrecht zwingt, kriminell zu werden, weil sie ja die Spiele zum Leben haben müssen. Sind diese Leute so blind, um einzugestehen, daß sie sich mit dem „Hobby“ Computer finanziell total übertordern? Normal ist es doch so, daß ich mich über eine Anschaffung und deren Nebenkosten informiere, bevor ich diese investiere. Ein Beispiel: Wenn ich einen Opel kaufe, dann überlege

ich mir, ob ich diesen Wagen auch halten kann (Sprit, Steuer, Versicherung, Reparatur). Jetzt verkaufe ich diesen Opel und steige auf Mercedes um, ohne diese Nebenkosten zu berücksichtigen, und falle sicher aus allen Wolken, wenn ich nach der ersten Inspektion 1000,- DM hinlegen muß. Da kann ich auch nicht nach Mercedes hingehen und sagen: „Ja, bei Opel ist ja alles viel billiger“.

All den Usern, die vom C-64 auf Amiga umgestiegen sind, sei gesagt: „Es war schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben!“ Es wäre doch mal an der Zeit, diesen Typen zu zeigen, wieviel Arbeit und Kohle für ein Programm verballert wird. Angefangen von der Idee zu einem Spiel bis hin zu dem Zeitpunkt, wo es auf dem Ladentisch liegt. Dazu vielleicht nochmal ein Beispiel: Laut Angabe des Herstellers des Spiels „Last Ninja 2“ hat man 8000 Stunden (Ar-

beitsstunden) verbraten. Angenommen, das Programmiererteam besteht aus 4 Mann. Für jeden Mann berechnet man (mit Maschinenlaufzeit) einen Stundenlohn von 48,- DM, so komme ich allein nur bei der Herstellung des Prototyps auf 1,53 Millionen DM. Dieses Geld muß erstmal erwirtschaftet werden. Ohne finanzielle Unterstützung der Hardwarefirmen wäre dieses nicht zu schaffen. Holt doch mal Programmierer von Top-Spielen in Euer Heft hinein und führt mit denen ein Interview. Zum Schluß sei noch gesagt, daß die Preise für Software in Ordnung sind, und ich auch für Supergames 100,- DM hinlegen würde.

Dirk Weymann, Duisburg

(Anm. d. Red.: Ein paar Millionen werden sicher nicht bei der Erstellung eines Spiels verbraten, aber – das Ganze ist oft teurer als sich viele vorstellen können.)



REAKTIONEN

Liebe Leser,

Feedback: reichlich, lang, ausführlich, heiß, unendlich, unmöglich, astrein, informativ, bescheuert, bedenklich, erquicklich, gemein, grausam, schwarzweiß, beliebt, ehrlich, zensurlos, schamlos, engagiert, unerreicht, zum Kotzen ... aber wie Ihr wollt!

**Tronic Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK“
Postfach 870
3440 Eschwege**

„Liste von 3,5“-Spielen“

Im Feedback von ASM 3/89 fragte Ina Storch nach Spielen im Format 3,5“ für ihren Euro-PC. Ich schicke Ihnen deshalb eine Liste mit Spielen im Format 3,5“, die ich einer Liste eines Softwareversandes entnommen habe (und die deshalb hoffentlich stimmt!). PC-Spiele 3,5“:

4 Soccer Simulations, 4 x 4 Off Road Racing, ADD Pool of Radiance, Bad Cat, Battlechess, Battlehawks, Battletech, Bionoc Commando, Boxing II Star Rank, Bozuma, Chuck Yeager's, Circus Attractions, Classique I + II, Conflicts in Vietnam, Crusade in Europe, Decision in Desert, Double Dragon, Dream Warrior, Epyx II-World Greatest, F-19 Stealth Fighter, F-16 Combat Pilot, Flight Sim. 3.0, Freedom, Galactic Conqueror, Gauntlet I, Grand Monster Slam, Grand Prix Circuit, Grand Prix Tennis, Gunship, Imp. Mission II, Jet, Kings Quest IV, Legend of Faerghail, Leisure Suit Larry I und II, Mini Putt, PC Gold Hits, Reach of Stars, Skate or Die, Solo Flight I, Star Ray, Starfleet I, Starflight, Stargoose, Stellar Crusade, Strike Force Harrier, Sub Battle Sim., Summer Edition, Three Stooges, Winter Edition, Zany Golf. Scenery Disks für Flightsimulator in 3,5“: Scene IX Michigan, Scene West Europe. (Ich habe versucht, alle Titel aus Ina Storchs Liste auszulassen. Hat leider nicht ganz geklappt.)

Ich hoffe, ich habe mit dieser Liste Ina Storch und allen anderen PC-Besitzern mit einem 3,5“ Laufwerk weitergeholfen. Hoffentlich ist das auch alles richtig!

Christian Seiffert,
Hamburg

(Anm. d. Red.: Thanx für Deine Liste. Ein paar Games davon sind allerdings noch nicht veröffentlicht, sondern nur angekündigt, z.B. Legend of Faerghail.)

„Modem“

Im Zeichen der überhöhten Portogebühren böte es sich an, diesen Leserbrief per Modem zu verschicken. Leider habe ich keine näheren Informationen über mögliche Anschlüsse ihrerseits...

D.-J. Ebert,
Itterbeck

(Anm. d. Red.: Alle nötigen Daten stehen im Impressum unter „Verlag und Redaktion“, Seite 128, Mailbox: 300 Baud, keine Parität)

„Drama“

Da Ihr Magazin ASM für jeden Computer-Freak die nützliche Hilfe für die Auswahl von Computerspielen darstellt, möchte ich auf dieses vielgelesene Organ zurückgreifen, um den Computer-Fans ihre Lieblingsbeschäftigung aus anderer Perspektive darzustellen. Ich würde mich freuen, wenn Sie meine kleine Story in einem Ihrer nächsten Hefte veröffentlichen würden, denn mir scheint – so unterhaltend, spannend und interessant Computerspiele auch sein können –, daß die Umgebung aller Computer und ihrer User doch reichlich schlecht dabei wegkommt. Damit will ich nichts gegen das Hobby überhaupt gesagt haben, nur sollte jedes Hobby auch seine Grenzen haben, oder nicht?

Ellen Theis, Steinhagen

(Anm. d. Red.: Wir fanden die Story so schön, daß wir sie unseren Lesern nicht vorenthalten möchten!)

Es ist Samstag, Gott sei Dank, das heißersehnte Wochenende ist da. Nach fünf Tagen Arbeit endlich wieder zwei ganze Tage für das junge Paar. Sie freut sich auf Ruhe und Zweisamkeit – er selbstverständlich auch. Doch was passiert? Es ist das allwöchentliche

DRAMA FÜR COMPUTERFRAUEN.

Nach dem gemeinsamen Frühstück am Samstagmorgen fahren sie in die Stadt zum Einkaufen. Es ist mal wieder brechend voll. Im Allroundmarkt schieben sie sich durch die Menge. Da ist er – der Ständer mit den Computerspielen. „Du, halt mal grade, ich will mal kurz gucken...“, und weg ist er. Es dauert fünf Minuten, sieben Minuten, in der Masse von Menschen ist er nicht auszumachen. Was bleibt ihr also übrig, als zu warten, wenn sie ihn nicht völlig aus den Augen verlieren will. Als er wieder auftaucht, strahlt er über das ganze Gesicht: „Hier, das neue Spiel von XYZ – soll gut sein!“ Und schon liegt der Neuwert im Einkaufswagen.

Nach einem stressigen Einkauf wieder zuhause angelangt, stellt er die Taschen in die Küche und verschwindet in seinem Zimmer. Es heißt deswegen SEIN Zimmer, weil es ja auch SEIN Computer ist, der angeschlossen am Fernseher – SEINE Vorliebe ist. Nach zwei Minuten taucht er wieder auf, das Spiel lädt noch; sowas braucht schließlich seine Zeit, wenn man auf eine Datensette angewiesen ist. Das bedeutet auch, daß er Zeit hat, die Taschen auszupacken und noch schnell den Mülleimer hinauszutragen. Doch dann gibt es kein Pardon mehr: Der Ladevorgang ist beendet, das Intro kündigt das neue Spiel an.

Während sie in der Küche werkelt, um für das leibliche Wohl etwas zu zaubern, ist es in seinem Zimmer derweil ruhig. Ab und zu ein Pieps, dann das Klicken des Feuerknopfes, mehr ist nicht zu hören. Die erste Stunde vergeht; inzwischen ist das Essen fertig. „Schatz, kommst Du essen?“, ruft sie. „Ja, gleich“

brummt es zurück. Dieses „Gleich“ dauert gewöhnlich eine Viertelstunde. Nach besagter Viertelstunde kommt er, die Bedienungsanleitung in der Hand. „Das scheint echt ein tolles Spiel zu sein, nicht das Übliche, sondern mit Strategie und Taktik kannst Du in der Hierarchie aufsteigen vom einfachen Soldaten zum Admiral. Aber ich habe noch nicht raus, wie alle Optionen funktionieren.“ Damit vertieft ersich in das kleine Heftchen; es wird still am Tisch. Nach dem Essen steht er auf und begibt sich wieder an seinen Computer. „Ja“, denkt sie, „das war's dann wohl wieder.“ Nach zwei Stunden Haushalt geht sie hinüber ins Wohnzimmer, pardon – sein Zimmer. Auf dem Bildschirm flimmert es gerade, Rauchwolken steigen auf. „Ich habe gerade die feindliche Flotte versenkt!“, strahlt er. „Ist ja schön“, ist ihr Kommentar. Was soll man auch schon groß dazu sagen, wenn aus dem vormals blauen Punkt auf einer Übersichtskarte ein grauer Fleck geworden ist. „Wie sieht denn unser Nachmittag aus?“, fragt sie. „Wollen wir noch ein bißchen rausfahren?“ Draußen ist ein strahlend blauer Himmel. „Heute? Wollen wir nicht morgen fahren?“

Jetzt ist sie am kritischen Punkt angelangt. Wenn sie darauf besteht, heute zu fahren, wird sie ein nörgelnder Freund mit mieser Laune begleiten, wenn sie nicht darauf besteht, kann sie den Nachmittag erfahrungsgemäß allein verbringen. Es ist jedesmal dasselbe, und wie so oft entschließt sie sich – ihm zuliebe – für den Nachmittag allein. So bleibt schließlich die Hoffnung, daß der Abend noch ganz nett wird. Aber – als sie Stunden später von ihrer Radtour zurückkommt und gutgelaunt ins Zimmer spaziert, stehen alle Zeichen auf Sturm. „Das ist vielleicht ein Mist!“, wütet er vor sich hin und bewegt fanatisch den Joystick von rechts nach links, so daß schon der Tisch wackelt. „Jedemal, wenn ich kurz davor stehe, zum Admiral befördert zu werden, kriege ich eine Sonderaufgabe und...“ wütend drückt er den Feuerknopf, und auf dem Bildschirm ertönt ein Krachen und Knallen, begleitet von fliegenden Kreisen und Rauchwolken, „... dann kommt eine ganze Armada feindlicher Schiffe! Bis jetzt habe ich es noch nicht geschafft, aber das kriege ich noch raus, was man machen muß!“ Verbissen kämpft er weiter, es kracht und knallt noch immer. Frustriert verläßt sie das Wohnzimmer, schließlich könnte sie ja auch all die anderen Sachen machen, die während der Woche liegengeblieben sind. Bügeln zum Beispiel. Oder Stopfen. Nur – damit ist auch der langersehnte Samstag wieder verdorben und vorbei.

Am Sonntag wird der gemeinsame Ausflug wegen Regen verschoben. „Bei dem Wetter schickt man ja keinen Hund vor die Tür!“, lautet sein Kommentar, bevor er erneut versucht, zum Admiral befördert zu werden.

Und dann, dann wundert er sich, daß seiner Freundin endlich der Kraken platzt.

„Stellungnahme zu Briefen“

Jetzt reicht's! Auch der 21. Donald-Bug-Comic war wieder unter aller Sau! Spart Euch die halbe Seite und das Gehalt für Stefan Bayer. So, das hat gutgetan, doch jetzt muß ich mich erstmal über einige Briefe aus dem Feedback 3/89 auslassen.

Matthias Siebert: Nein, es ist nicht kriminell, für schlechte Spiele 90,- DM zu verlangen. Man kann Dich ja nicht zwingen, Dir diese Spiele zu kaufen. Außerdem gibt es ja die ASM, die Dich vor diesem Dreck warnt. Desweiteren bist Du selbst schuld, wenn Du Dir ein Spiel „blind“ kaufst.

Stefan Schmitt + Jens Brocker: Endlich mal welche, die was Produktives geschrieben haben. Bravo!!! Danke!!!

The Fantastic Five (muß wahrscheinlich Fantastic heißen): Bei dem Sch... der hier verzapft wurde, drehte sich einem ja der Magen um (Gut, daß der Autor (die Autoren, die Autorin, die Autorinnen) seinen (ihren) Namen und Adresse nicht bekanntgegeben hat (haben), sonst hätte ich Ihnen das Produkt dieses Prozesses zugeschickt!)!!! Daß das Kopieren von Musik durch die GEMA-Gebühr erlaubt ist, ist ja wohl der totale Quatsch! Sollte der (die, Sch..., jetzt wird's mir zu bunt!) jemals eine LP/CD/MC in den Pfoten gehabt haben, so hat er leider übersehen: ... copying (= kopieren, für alle xxxxxxxx Tiefflieger) ... prohibited! (= verboten, für alle geist...!). Dies bedeutet: Kopieren ist trotz GEMA-Gebühr verboten!!!!!! (und noch ein...! für Fantastic Five!) Außerdem ist ein Kopierer selbst schuld, daß er Angst vor einer Verhaftung haben muß, durch die er seine Eltern bzw. sich selbst finanziell ruiniert und dadurch, daß er vorbestraft ist, keinen Beruf mehr ergreifen kann.

Paulchen Panther from Conrad. Noch so einer von diesen Verbrechern! Selbst schuld, wenn ein Spiel schnell langweilig wird, weil Paule gut (und süchtig!) auf (bzw. nach) neues (neuem) Diebesgut ist. Außerdem, Paule, ist ein Trainer doof, denn wenn Paule das Diebesgut zu schwer ist, soll Paule die Finger davon lassen. Und wenn Paule ohne Anwender Prgs. (Paules gute Abk.) vermodert, soll Paule es doch!!!

The Rebirth of the Black Cat: Warum eigentlich Rebirth, hat man Dich schon mal erwischt, und hast Du trotzdem nichts gelernt? Wenn man sich etwas nicht leisten kann, darf man es sich nicht klauen, z. B. darf ich mir kein Auto kaufen und dann, weil ich es mir nicht leisten kann, Benzin stehlen (auch nicht Computer und dann Software stehlen)!

Sam of Speyers: Na, Du alter Spiele-Freak! Nur weil Du nur die Befehle Load + Run kennst (Save kennst wahrscheinlich auch, weil Du ein Copy besitzt), wird doch kein Computer-Lexikon eingeführt. Wenn Du was lernen willst, kauf Dir eine Fach-Zeitschrift (bzw. Bücher) und keine Spielzeitschrift wie die ASM (die super gemacht und relativ aktuell ist) (= kein Lexikon, da Spiele-Zeitschrift)!!!

An ASM: Bitte veröffentlicht nur noch Briefe, die nicht von Raubko-

pierern stammen, und verzeiht mir, daß ich nicht gegen diesen Müll, den diese Kriminellen verzapfen, verahre (Jawohl: Kriminelle!!!) Im Hoffen darauf, daß mein Brief abgedruckt wird (auch um die Reaktion Ihrer Leser zu testen) verbleibe ich mit freundlichem Gruß

Thomas Mayer, Oldenburg

(Anm. d. Red.: Obwohl Deine Stellungnahmen z.T. beleidigend sind, haben wir Deinen Brief abgedruckt. Alle Besitzer von ein paar Raubkopien zu kriminalisieren, halten wir für falsch, obwohl es schon richtig ist, daß man sich nicht einfach „nach Bedürfnislage“ etwas klauen darf. Was die Briefe von Raubkopierern betrifft, so können wir nicht davon ausgehen, daß hinter jedem Pseudonym ein solcher steckt. Außerdem wollen wir Briefe nicht auf dieses Weise aussortieren, sondern jedem (jedem!) die Möglichkeit zur Stellungnahme im Feedback geben.)

„Platzverschwendung“

Findet Ihr es keine Platzverschwendung, Briefe wie den von Roland Richter abzudrucken, der uns ASM-Lesern (zu 95% Jugendliche, die schon lange wissen, welcher Gruppe sie angehören) etwas über verschiedene Raubkopierer-Kategorien erklären will. Da konnte der Herr Vorsitzende höchstens seinem Computerclub etwas neues mitteilen! Nett finde ich auch den Hinweis von ihm, daß ich beim Kauf eines Originals eine Anleitung mitbekomme! Vielleicht sollte ich öfters das Feedback lesen, um weitere solch nützliche Dinge zu erfahren! Herr Richter hat auch sonst noch einige einmalige, neue Ideen hervorgebracht, wie z. B., daß man die dritte Gruppe härter verfolgen sollte, als die anderen. (Woher der Mann bloß seine Ideen hat?) Nun ja, durch seine brandneuen Informationen und Anregungen hat Herr Richter eine halbe Feedbackseite aufgefressen! Ist das nicht zuviel? **Priest**

(Anm. d. Red.: Der Begriff „Platzverschwendung“ ist eben relativ. Was der eine als Platzverschwendung ansieht, ist für den anderen sinnvoll genutzt. Bestimmt gibt es unter allen Lesern auch irgendeinen, der Deinen Brief als „Platzverschwendung“ ansieht. Also, etwas mehr Toleranz, bitte.)

„Blasteroids“

Alle Achtung, die ASM wird immer besser. In früheren Briefen habe ich (und auch viele anderen Leser der ASM) den Top Hit des Monats verlangt. Und endlich habt Ihr Euch entschieden, den Mega-Hit einzuführen. Das Inhaltsverzeichnis ist jetzt (3/89) viel besser gegliedert. Es gibt aber auch Negatives in Eurer Zeitung. Vor allem sind Eure Tests ziemlich oft schlecht geschrieben und sagen über das Spiel selbst wenig aus. Außerdem kann man mit Euren Bewertungen oft nicht zufrieden sein. So bekommt das Spiel „Hell Bent“ (2/89) eine 10 in Motivation und Spielablauf, obwohl es sich um ein stumpfes Ballerspiel (mit Slalomeinla-



---FEEDBACK, DIE ZWEITE---
 MANNA, WAS NE WAHNSINNS-IDEE VOM MAGIC DRUMMER/SUNRIDERS! DEMOS
 SOUNDS+OPN (VIELLEICHT NOCH KURZ-ROUTINEN) ZU TESTEN IST EIN
 IRRE GUTER EINFALL. MACHT NE DEMO-CORNER, LEUTE, UND ICH BIN
 SICHER, EINIGE LESER WERDEN IHRE PRODUKTE SCHICKEN...
 WAS HALTET IHR DAVON, DIE DEMO DES MONATS ZU KUEREN, UND/ODER
 EINE BEST-DEMOS-TOP TEN AUFZUSTELLEN? EIN FLOP DES MONATS WARE
 UNFAIR UND AUSSERDEM GIBT ES EINE GRENZE AB DER EINE DEMO EIN-
 FACH NICHT MEHR SCHLECHTER WERDEN KANN. (AUSSER VIELLEICHT MIT NEU
 DIGITIZIERTEN BILD VON ULI... (NITZ!)... HAHAHAHAHAHAHA!) DEMO-FRO-
 GRANNIERER, VEREINIGT EUCH!
 ---SPACERAT---
 WAS MIR AN SPACERAT NICHT GEFALLT, IST DIE AENLICHKEIT
 MIT MANFRED KLEINMANN. LUSTIG ZWAR, DIE RATTE (NICHT M.K.), ABER
 WOLFKNAUEL MIT FEUERWEHRSSCHLAUCHSCHWANZ-UND-RIESENFLOSSEN WARE
 ANGEBRACHTER. MEIN FAVORIT IST JEDOCH DONALD BUS (BEI SEITE 13
 LACHT MAN SICH TOT!). AETSCH!
 SO DAS WARS DANN AUCH "SCHON"...
 SUCCESSFUL GREETING
 MR. SOFTY OF THE FISTS

„Niveau“

Mit Interesse lese ich Ihre „Feed-
 back“-Seiten. Erfreulich daran ist,
 daß dabei auch Leserbriefe abge-
 druckt werden, die zum Nachden-
 ken anregen und eine Vorstellung
 von Meinungen anderer Computer-
 benutzer erzeugen. Die abge-
 druckten Lesermeinungen erzeugen
 oft ein positives oder negatives
 Bild über den Briefschreiber selbst.
 Als besonders negativ sehe ich die
 Niveau-Meinung aus ASM 4/89.
 Würde es eine Zensur von Leser-
 briefen geben, so könnte diese
 Niveau-Mitteilung in Ihrer Zeitschrift
 auch nicht abgedruckt werden (es
 wäre zu schade für den bean-
 spruchten Platz und für das Geld,
 das wir für diese Zeilen des Herrn
 Groeben bezahlen). Man kann per-
 sönlich Niveau zeigen und kann
 über Niveau Kommunikation üben.
 Manche Menschen können leider
 beides nicht. Niveaulosigkeit gibt
 es nicht, vielleicht ist ein niedriges
 Niveau gemeint. Stil und Niveau
 sind grundverschiedene Themen.
 Stilmängel können nicht als
 Niveaulosigkeit bezeichnet werden.
 Ich bitte bei Herrn Groeben aus
 Niveau gründen künftig Alter, Beruf
 und Bildungsstand (Dr. Dr. Dipl. Ing.
 ...) mitanzugeben. Sinnvolle Kom-

munikation mit einem großen Les-
 serkreis ist nur auf einer bestimm-
 ten geistigen Ebene möglich. Wer
 glaubt, Informationen ohne Phantasie
 mit gehobenem Niveau erhalten
 zu müssen, der sollte bestimmte
 Fachbücher und nicht Fachzeitun-
 gen lesen. Wer entsprechendes Ni-
 veau hat, erkennt dies ohne Über-
 heblichkeit selbst.

Prof. Dr. Niveau von Bayern

„Daneben gefummelt“

Hier eine kleine Story! Es waren
 einmal zwei begeisterte Computere-
 freaks. Diese fragten sich, wo kö-
 nne man sich über die neusten Games
 informieren?! Sie jumpeten in
 einen Laden (der Name wird nicht
 genannt, wir wollen hier ja keine
 Schleichwerbung machen.) Und
 da war sie – prachtvoll, bunt und im
 DIN A4-Format – die ASM.

Zunächst mal ein dickes Lob an E-
 ure Redaktion. Eure Tests sind echt
 super, und in den meisten Fällen
 kann man sich daran halten. Weiter
 so! Auch der lässige Schreibstil
 sagt uns voll zu, vor allem, daß Ihr
 Eure Leser mit „DU“ anredet. Im gro-
 sen und ganzen ist Eure Redaktion
 voll drauf, aber bei Fanderblöd (=
 fand er blöd = Thunder Blade) hat
 Ihr ja wohl total daneben gefummelt
 (gelangt). Das Spiel zu einem Hit zu
 machen ist ja wohl die größte
 Frechheit, die wir erlebt haben. Wir
 haben uns sofort, nachdem wir den
 Test gelesen haben, das Spiel ge-
 buyt und sind fix und fertig. Jetzt
 hören wir nur noch Helno
 (Schwarzbraun ist die Haselnuß –
 Blau blau blau blüht der Enzian).

Die Häuser bei Thunder Blade
 sehen eher aus wie die Street bei
 Rausrenn, äh, Out Run, über das Ihr
 fürchterlich gemotzt habt. Die Steu-
 erung ist auch recht brutal. Und die
 feindlichen Schüsse sehen aus wie
 fliegende Senfflecke. Da kommt
 ja das totale Käsefondue-Feeling
 auf! Wau, und die 202 Knoten drü-
 cken einen förmlich in den Sessel –
 sowas von laaahm. Gäh! Donner-
 rotor, eines der schlechtesten Ar-
 cadeflops des Jahres. Dieses Spiel
 hätte den Titel „Auf der Suche nach
 dem Wifz – Teil 2“ verdient!!! Und
 nun ein paar Questions: Warum
 habt Ihr in Eurer letzten Sonderaus-
 gabe so viele Adventuretips abge-
 druckt? Das war mit Abstand Eure
 schlechteste Sonderausgabe.
 Macht lieber für alle Spiele gleich-
 wert Tips, Tricks und Pokes. Was soll
 eigentlich Eure „Im Blickpunkt-Ek-

ke,? Die ist genauso, wie ein Test
 ohne Bewertung. Dann wartet doch
 lieber gleich, bis das Game ganz in
 Eurem Speicher klebt und druckt
 'ne Wertetabelle hin. Wir hoffen, daß
 dieser Brief abgedruckt wird, weil
 alle sagen, man kommt ja nie ins
 Feedback, und nur bestimmte Brie-
 fe werden veröffentlicht. Ansonsten
 ist die ASM voll in Ordnung.

**Zwei Computerfreaks Iija
 und Claude**

„Veränderungen“

Zunächst einmal das Übliche, da-
 mit Euch niemand erzählen kann,
 Ihr würdet die Lobbriefe alle selbst
 schreiben (hallo „Treuer ASM Les-
 er“). Eure Zeitung ist echt stark!
 Als ich mir die neueste Ausgabe (4/
 89) anschaute, war der altbekannte
 Donald nicht auf S. 3 vertreten. Ein
 großer Fan von ihm war ich ja nicht
 gerade, aber als ich bemerkte, daß
 sich auch der Hitstern verändert
 hatte, ärgerte ich mich schon ein
 wenig. Spacerat hebft sich irgend-
 wie nicht ab, man übersieht sie fast.
 Wahrscheinlich ist das Ganze auch
 nur Gewöhnungssache. Bei den
 Konferferungen – auf einen Blick
 muß ich sagen, daß ich die neue
 Idee mit dem Bewertungskästchen
 ganz gute finde, jedoch habe ich
 halt nicht mehr den ersten Bericht
 des Programms im Kopf und kann
 nicht „auf einen Blick“ erkennen, ob
 die Umsetzung positiv oder negativ
 verlaufen ist. Wenn ich dann natür-
 lich den Test lese, fällt es auf, trotz-
 dem schreibt doch bitte wieder zu
 (+3) usw. Ich habe auch den Mega-
 hit vermißt in Ausgabe (4/89).
 Könntet Ihr bitte noch das Ergebnis
 der Leserumfrage bekanntgeben?
 Ich bin sicher, daß es noch andere
 ASM-Leser interessieren wird. Und
 noch was: Testet bitte noch mehr
 Anwenderprogramme! Wenn Ihr
 diesen Brief abdrucken würdet,
 könnte ich auch mal „Thanx“ sagen.
 Und damit sich der gewisse Moritz
 Groeben (aus der letzten ASM) wie-
 der aufregen kann:

The incredible Pussy Cat

(Anm. d. Red.: Das Ergebnis der
 Leserumfrage haben wir endlich aus-
 gezählt und auf Seite 30 veröffent-
 licht. Wurde ja auch Zeit (Selbstkri-
 tik!). Ach ja, und den „Mega-Hit“ ver-
 geben wir nur, wenn auch tatsäch-
 lich einen haben. In dieser Ausgabe
 gibt's auch keinen...)

„Gezeichnet“

Ich muß ersfmal den Brief von „To-
 by“ kritisieren, der ja so nett mit
 Euch sympatisiert hat. Mit seinem
 sozialen Geschwafel über sämt-
 liche gezeichneten Dinge in Eurer
 Zeitschrift ging er mir genauso auf
 die Leber. Ich bin seinem Vorschlag
 gefolgt und habe mir mit sämtlicher
 Willenskraft, die ich besaß, 10 Minu-
 ten lang einen DB-Strip ange-
 schaut. Als ich nach 2 Stunden wie-
 der aufwachte, ließ ich dieses The-
 ma sein. Im übrigen ist selbst sein
 Brief eine Kritik! Aber nun zu etwas
 heitereren Dingen: Ich meine, daß
 der C64 bei Euren Tests mittlerwei-
 le zu kurz kommt! Wenn, dann testet
 Ihr nur die Amiga- oder ST-Ver-
 sionen. Selbst, wenn Ihr die C64-Ver-
 sion mittestet, bildet Ihr fast nur Sc-
 reenshots von anderen Systemen

ab. Mit der Hoffnung, daß Ihr den
 Brief ins Feedback bringt, sende
 ich ihn jetzt ab. Vielen heißen DUNG
 im Voraus!

GIANT of the Sunriders!

„Hintern Mond“

Der Testbericht von Turbo C 1.5 im
 Aprilheft war ja wohl als Aprilscherz
 gedacht, oder? Ansonsten müßte
 man den Autor dieses Berichtes
 einmal daraufhinweisen, daß es
 bereits seit Januar '89 die Version
 2.0 dieses hervorragenden Ent-
 wicklungssystems gibt, bei der ein
 Source-Level-Debugger (!!!) ent-
 halten ist. Außerdem ist bereits seit
 September '88 (Afari-Messe) ein
 Turbo-C Compiler für den Atari ST
 lieferbar. Inzwischen gibt es dort
 auch schon die Version 1.1 mit
 68881-Unterstützung, aber leider
 noch ohne Debugger. Wenn Ihr also
 im Aprilheft '89 behauptet, daß der
 Atari-Compiler „In Kürze“ lieferbar
 sein wird, dann seid Ihr leider noch
 etwas hintern Mond zuhause.
 Ansonsten ist Euer Blatt okay, bis
 auf die etwas dümmlichen Sprüche
 im Feedback („Ich habe jetzt schon
 fünfmal geschrieben und bin
 immer noch nicht ins Feedback ge-
 kommen.“).

Wolfgang

(Anm. d. Red.: Deine Hinweise seien
 hiermit angebracht. Stimmt, daß wir
 die Version 2.0 verschlafen ha-
 ben...sorry. Zwar ist das jetzt wieder
 ein „dümmlicher Spruch“ – aber
 wahr!)

„Wie kommt's?“

In der Ausgabe 4/89 S.37 rechts
 oben habt Ihr ein Bild des Spieles
 „Chuckie Egg“ abgebildet. Wie
 kommt es, daß der Aufbau der Lei-
 tern und Plattformen identisch mit
 dem des 3. Bildes des Spieles Don-
 key Kong ist und nur der Hinter-
 grund verändert ist. Soweit ich weiß
 sind die Hersteller verschieden?

Gregor Gemmer, Hannover

(Anm. d. Red.: Tja, wie kommt's?
 Wahrscheinlich kann Dir diese Frage
 der Hersteller von Chuckie Egg be-
 antworten...vermuten wir mal.)

**Originale und Software-
 preise**

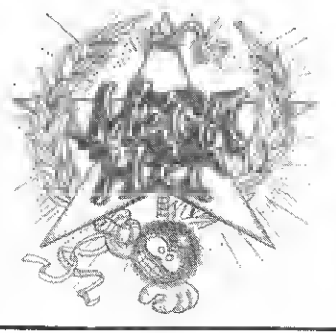
Bei meinem 5. (oder ist es der 6.)
 Versuch, ins Feedback zu kommen
 möchte ich mich vor allem über die
 total überhöhten Softwarepreise
 äußern.
 Zuvor aber noch ein anderes The-
 ma: Bis vor 3 Monaten hatte ich
 noch viele Kontakte zur Raubkop-
 piererszene, von der ich auch das
 eine oder andere kopierte Spiel be-
 zogen habe. Ich möchte aber beto-
 nen, daß ich nie mit Raubkopien
 gehandelt habe, sondern sie nur zu
 meinem Vergnügen hatte. Aber vor
 3 Monaten hatte ich genug von die-
 sen Kopien, die teilweise nicht
 funktionieren, oder wo man ohne
 Anleitung sowieso „aufgeschmis-
 sen“, ist. Darauthin habe ich meine
 ganzen Kopien einem Freund ge-
 schenkt, und seither kaufe ich nur
 mehr Originalsoftware für meinen
 Amiga. Also, ich kann sagen, daß
 ich mit meinen paar Originalen

„Mega-Hit“

Ich will mal direkt mit der Tür ins
 Haus fallen. Wie ist das mit dem Me-
 ga-Hit in Ausgabe 4/89. Entweder
 ich habe lauter neue ASM-Hif-
 Sterne auf meiner Brille oder der
 wurde garnicht vergeben. War den
 kein Programm es wert ihn verlie-
 hen zu bekommen?

Willi

(Anm. d. Red.: Ja, kein Programm
 war es wert, den Mega-Hit verliehen
 zu bekommen. Auch diesmal nicht,
 weshalb wir Euch den „Neuen“ hier
 mal vorstellen wollen!)



„Vergessen“

Könnte es sein, daß Ihr in der letzten Ausgabe der ASM etwas vergessen habt??? Ich vermisse auf jeden Fall die Beziehungskiste, die Leser-Hotline und vor allem den Oldie und den MEGA-HIT. Das ärgerte bestimmt nicht nur mich, sondern auch viele andere Leser dieses nicht gerade billigen Journals. Ich hoffe auf eine Erklärung in der nächsten Ausgabe. Der neue SPACERAT-Hitstern sieht total super aus. Auch die Konvertierungen sind jetzt wirklich spitze (weiter so!). Zum Schluß noch etwas zum Titelbild der letzten Ausgabe (würg, hust). Seit wann kann Robin Foot mit altmodischem Bogen moderne Pfeilraketen (?) auf Flugzeuge abfeuern? Komisch, komisch!

PAC!

(Anm. d. Red.: Ja, ja, es fehlte einiges in der letzten Ausgabe, und auch in dieser haben wir z.B. keinen Mega-Hit und keine „Beifall und Pfiffe“-Seite. Das heißt aber nicht, daß wir das vergessen hätten, sondern daß wir eben eine solche Seite/Rubrik mal für eine Ausgabe rausgeschmissen haben, um etwas Interessanteres/Neueres/Wichtigeres noch mit hineinzubringen. Wenn also mal eine Rubrik fehlt, so bedeutet das nicht, daß sie nun nicht mehr erscheint. Wie gesagt – wir haben sie dann nur mal für eine Ausgabe ausgesetzt.)

„Low Budget und Public Domain“

Ich lese Eure Zeitung nun schon fast zwei Jahre und muß sagen, Ihr gefällt mir immer besser. Allein das

Hi! My Chip is speaking!
Ich hätte noch ne' Verbesserung für eure neuen Konvertierungsseiten!
Macht doch einfach eine spezielle Konvertierungsbewertung!
Zur Beurteilung Beispiel so:

Titel: "Atari ST"	AMIGA	- 2
Grafik.....1	10	- 9
Sound.....2	8	- 6
Spielablauf.....8	8	8
Motivation.....5	5	8
Preis/Leistung..10	9	+1

1=Titel
2=Ungesetzt auf
3=Ungesetzt von
4=Konvertierungsnote
5=Bewertung
6=Alte Bewertung
7=Differenz
SUPER GELL ...



Feedback wäre den Preis von 6,50 DM wert. Am besten gefällt mir:
1. Feedback (ist doch logisch, oder?)
2. Die neuen Konvertierungen (mehr, mehr, lechzt!)
3. Sport-Kaleidoskop
4. Eure Poster (werden immer besser, bravo!)
Aber nun zu meinem Anliegen: a) Ich hätte gern gewußt wo ich „LOW BUDGET“-Software beziehen kann. Da Ihr oft in Eurem Blatt welche testet, wäre ich froh, wenn Ihr mir da weiterhelfen könntet.
b) Was ist eigentlich Public-Domain, Freeware und Shareware. Gibt es einen Unterschied zwischen LOW BUDGET und Public-Domain?

Wenn ja, bitte erläutert mir dies...
The Leader

(Anm. d. Red.: Low-Budget-Software bekommst Du normalerweise in Kaufhäusern. Bestimmte Hersteller gibt es aber nur bei Versandfirmen. Zwischen Low Budget und Public Domain besteht ein himmelweiter Unterschied. Mit „Low Budget“ wird nämlich die Software charakterisiert, die professionell vertrieben wird – aber „relativ“ billig ist. Also, „Billigspiele“ (ca. 10 bis 15 DM für 8-Bit, ca. 35 DM für 16-Bit). Public Domain ist Software, die oft von Hobby-Programmierern erstellt wurde, und bei der das freie Kopieren erlaubt ist. Bei Freeware und Shareware gibt es noch Abstufungen, die

Rechte des Autors betreffend (bei Shareware verlangen die Autoren oft eine sogenannten Sharegebühr von denjenigen, die das Programm ständig nutzen). Public Domain, Freeware und Shareware sind frei kopierbare Programme, die meist sehr billig von entsprechenden Händlern oder auch Privatpersonen angeboten werden. Bei Low-Budget-Programmen ist das Kopieren genauso wenig erlaubt, wie bei den teureren „professionellen“ Programmen.)

„Nicht in die ASM“

Eure Zeitschrift ist das einzige, was man noch lesen kann. Besonders gut gefällt mir das Feedback. Aber anscheinend scheinen Leute, wie z.B. dieser angebliche Polizist namens „Greppi“ Euer Feedback dazu zu benutzen, um Spieletips zu geben und später dann unqualifizierte Bemerkungen machen zu können. Besonders „Greppi“ scheint den Trick rauszuhaben, sich letztendlich als Gott aufzuspielen, welcher über Leben und Tod bestimmen kann. Wenn auch tatsächlich ein „Kollege“ von ihm in Gladbeck getötet wurde, finde ich doch, daß dies wie seine anderen Bemerkungen nicht in die ASM sollte. Zu guter Letzt noch möchte ich Euch sagen: „weiter so!“

Euer Sascha Nolte

(Anm. d. Red.: Doch, doch! Wir finden, daß schon alles in die ASM rein sollte. Schließlich kann man die „Softwarewelt“ nicht einfach losgelöst von allem, was drumherum passiert, betrachten. Außerdem finden wir solche Bezugnahmen ganz interessant, wobei dahingestellt sei, ob sie „qualifiziert“ oder „unqualifiziert“ sind.)

Im Blickpunkt

Programm: Replictor Backup, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 30 Mark, **Hersteller:** Roßmüller GmbH, **Muster von:** Roßmüller GmbH, Computertuning, Neuer Markt 21, 53009 Meckenheim, T. (02225) 20 61.

Der Amiga-User kann sich über mangelnde Kopierprogramme nun wirklich nicht beklagen. Im Gegenteil, das Angebot reicht von preisgünstiger bis hin zur ausgesprochen teuren Software. Daß ein teures Produkt nicht immer Qualität mit sich bringt, steht außer Frage. Wem „Diskcopy“ auf der Amiga-Workbench nicht ausreicht, der sollte sich für die Sicherheitskopien seiner wertvollen Originaldisketten ein Programm mit möglichst vernünftigem Preis-/Leistungsverhältnis zulegen. In REPLICTOR findet man ein recht passables DOS-Copy zu einem anständigen Preis, sieht man einmal von der Public-Domain-Palette ab.

Die Programmdiskette aus dem Hause ROSSMÜLLER verfügt über die Möglichkeit, Disketten sowohl mit mehreren (bis zu vier) Laufwerken als auch mit einem Laufwerk zu vervielfältigen. Leider ignoriert der REPLICTOR Fremdformate sowie kopiergeschützte Werke, soweit der Kopierschutz etwas komplizierter als mit zwei Spuren angelegt ist. Ansonsten „spürt“ das Programm recht gut, genauer gesagt, bis 83. Das scheint mir schon fast zuviel des Guten zu sein, denn ab Spur 82 gibt's beim Amiga schon manchmal Probleme mit der Hardware. Sehr bedienerfreundlich angelegt wurden die einzelnen Optionen, steuerbar mit den Funktionstasten. Ausgestattet ist REPLICTOR mit allen für ein Backup-Kopierprogramm notwendigen Features, daneben gibt's noch zwei Komfortfunktionen wie „Speedcheck“ (hier wird die Diskette im Quelllaufwerk auf Errors

Passables „DOS-Copy“ für den Amiga

überprüft, das Ergebnis wird im „Read-Error-Feld“ angezeigt) und „Compactor“, (eingeliesene Daten werden im Speicher komprimiert, nur sinnvoll bei Betrieb eines Laufwerkes). „F1“ löst den Kopiervorgang aus, mit 2'20 Minuten ist REPLICTOR zwar nicht der allerschnellste seiner Art, ohne die „Verify“-Funktion geht's aber auch hier etwas flotter vonstatten (1'40 Minuten). Die „Heads“-Funktion („F7“) steuert die Aktivierung des oberen oder unteren Schreib-Lesekopfes des Amiga-Laufwerkes. Im Gegensatz zu allen anderen Optionen ist die Auswahl der Laufwerke bei REPLICTOR mausgesteuert. Neben der „Single-Drive“- und der „Multi-Drive“-Funktion, bei der bis zu drei Ziellaufwerke eingesetzt werden können, gibt es hier noch die „Commercial“-Funktion („C“), die es dem User ermöglicht, alle angeschlossenen Laufwerke, also auch das

Quelllaufwerk, als Ziellaufwerke zu deklarieren. Alle Vorgänge werden hier mit der „ESC“-Taste unterbrochen. Zusammenfassend bleibt zu sagen, daß REPLICTOR als reines Backup-Kopierprogramm gute Leistungen erbringen wird, bei hartnäckigeren Kopierschützen jedoch wird es schnell resignieren müssen. Einfache DOS-Copy-Programme muß es geben, und unter denen kann sich REPLICTOR sehen lassen.
Matthias Sieglk

Positiv: Arbeitet mit bis zu vier Laufwerken zusammen. Relativ übersichtliche Bedienung. Besitzt „Compactor“-Funktion. Vernünftiges Preis-/Leistungs-Verhältnis.
Negativ: Bedienung mit Maus und Tastatur. Reines Backup-Programm. Im Verhältnis gesehen etwas langsam.



Face Off

Es ist wieder soweit: Flop-Time ist angesagt. Natürlich haben wir auch diesmal einen tiefen Blick in unsere randvoll mit einzelner Software gefüllte Programm-Box getan; wir haben die Guten ins Töpfchen, die Schlechten ins Kröpfchen gegeben – und schau an: Da fanden wir doch so ein kleines Programmchen, das sich vor unseren kritischen Testeraugen ganz verschämt in die hinterste Ecke geschlichen hatte. Doch es half nichts – rücksichts-, scham- und skrupellos, wie wir nun mal sind, griffen wir uns das Ding, zerzten es hervor ans Tageslicht, luden es in den ST... und hier ist er auch schon, der absolute Flop des Monats Mai.

SCHLUDRIG

Programm: Face Off, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 55 Mark, **Hersteller:** Anco Software, Dartford, England.

FACE OFF also heißt das gute Stück, das heute und an dieser Stelle einmal so richtig ins Rampenlicht rückt. Sicher jedoch ein Auftritt, den sich **ANCO** in dieser Form wohl nicht erhofft hatte.

„**FACE OFF** ist ein schnelles und rasantes Eishockeyspiel.“ Dies ist ein Auszug aus dem Verpackungstext, den wir uns doch einmal etwas genauer anschauen wollen. Wir finden in diesem Satz drei Kernaussagen, nämlich erstens den Titel des Programms, zweitens die Attribute „schnell“ und „rasant“, drittens schließlich die Klassifizierung als Eishockeyspiel. Immerhin hat es **ANCO** hierbei verstanden, zwei von drei Aussagen exakt auf den Punkt zu bringen. Richtig ist auch, daß wir es mit einer Eishockey-Simulation zu tun haben. Aber von wegen „Schnelligkeit“ und „Rasanz“ – ja, wie denn, wo denn?

Aber der Reihe nach. Machen wir doch einfach das, was jeder machen würde, der **FACE OFF** zum stolzen Preis von 55 Markern erstanden hat. Wir öffnen die Verpackung, jubeln die Diskette ins Laufwerk und harren der Dinge, die da kommen sollen. Die kommen dann auch sehr bald, so daß uns die erstaunlich kurze Ladezeit vorweg schon einmal etwas mißtrauisch macht. Nun erscheint das Titelbild, das irgendwie sogar noch recht ansprechend aussieht. Hiernach erblickt der

SCHLECHT

sportthungrige User ein erstes Menü, in dem er Trikotfarben, Teamnamen, Spieldauer, Spielart (Einzelspiel, Cup und League) und Schwierigkeitsgrad (in vier Stufen) auswählen kann. Mein Interesse galt zunächst den zur Verfügung stehenden Mannschaften, acht an der Zahl, und hier fesselte das Team mit dem Namen „Cheifs“ meinen Blick. Sollte hier ein kleiner Fehler passiert sein und

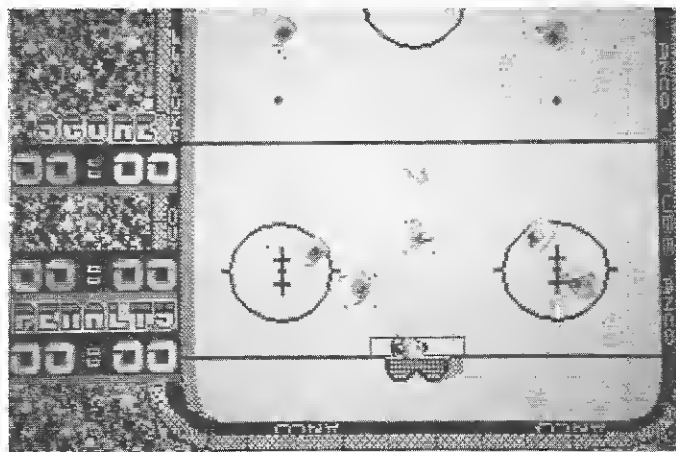
es sich tatsächlich um die „Cheifs“ handeln? Nun glaubt bitte nicht, daß ich wegen eines solchen kleinen Schreibfehlers (der sich allerdings durch das ganze Programm zieht; die „Cheifs“ bleiben die „Cheifs“) gleich das ganze Programm verreiße. Nur ist dies ein erstes Anzeichen dafür, daß bei **FACE OFF** schlampig und schludrig gearbeitet worden ist. Nun folgt das Spiel, aufgeteilt in

SCHLAMPIG

drei Drittel, deren Länge zwischen fünf und zwanzig Minuten eingestellt werden kann. Oh, mein Gott! Keine Spur von „Schnelligkeit“ und „Rasanz“. Ganz im Gegenteil. Die Spieler kriechen im Schneckentempo über das Eis, watscheln wie die Enten, offenbar bemüht, nicht auf die Schn... zu fallen. Na, Hallelujah, **ANCO**, da habt Ihr aber den Mund ganz schön voll genommen! Feinlich wird das Ganze besonders dann, wenn (wie mir geschehen) ein gegnerischer Spieler zum Angriff bläst, sich mit dem Puck in Richtung Tor aufmacht und dann dort am Keeper hängenbleibt. Leute, ich meine das wörtlich, der Angriffsspieler klebte an meinem Torwart, obwohl ich überhaupt keine Anstalten machte, mich zur Wehr zu setzen. Und das ging minutenlang so. Na, Klasse!

Was noch besondere Erwähnung verdient, ist das Scrolling. Nein, nein, das ruckelt nicht, das sieht schon mehr nach 'nem Erdbeben in der Eishalle aus. Da muß den armen Teufeln doch schlecht werden, so wie die da auf dem Eis durchgeschüttelt werden! Nee, nee, nee, **ANCO**, was Ihr da zusammengeschustert habt, ist eine Frechheit. Und dafür wollt Ihr 55 Mäuse haben? Von mir jedenfalls bekommt Ihr die nicht!

Bernd Zimmermann



Wer hat denn da die User aufs Glatteis geführt?

(Foto: Atari ST)

Grafik/Animation	2
Sound	1
Realitätsnähe	2
Spaß/Spannung	0
Preis/Leistung	0

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabennummern!



10/87



11/87



5/88



9/88



10/88



11/88



12/88



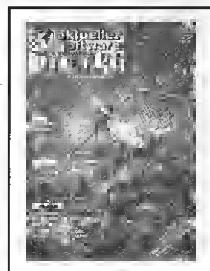
1/89



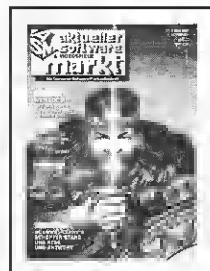
2/89



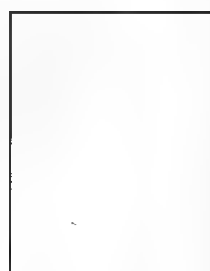
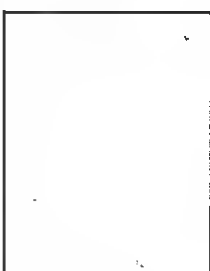
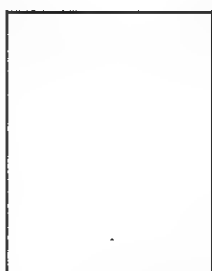
3/89



4/89



5/89



SONDERHEFTE - ASM



Nr.1 DM 9,80



Nr.2 DM 7,50



Nr.3 DM 7,50



Nr.4 DM 4.50

Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!

Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service, Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

Rechts- und linksextremistische Software:

Dumm? Primitiv? Gefährlich?

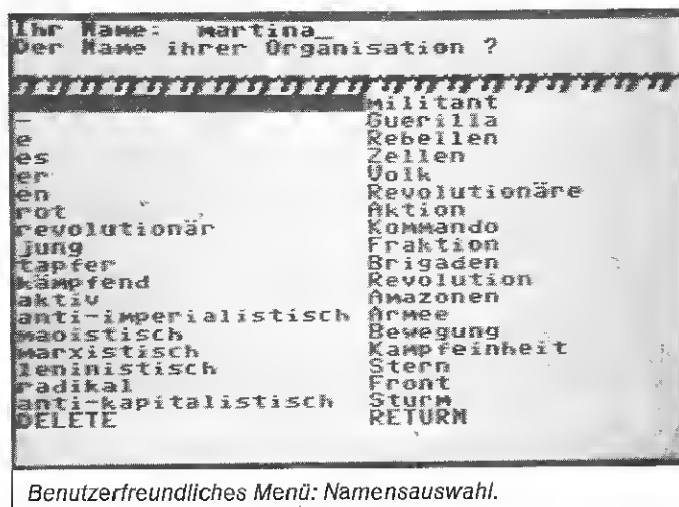
Nicht nur auf politischer Ebene brodeln es an einigen Ecken und Enden in der Bundesrepublik Deutschland. Extremistische Gruppierungen haben schon seit einiger Zeit das „Medium Computer“ für sich entdeckt. Besonders aufgefallen ist bisher sogenannte „Nazi-Ware“, rassenhetzerische Software, die oft sehr schnell der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zur Kenntnis gebracht wurde. Die Indizierung folgte auf dem Fuße. Neuerdings gibt es auch linksextremistische Computeraktivitäten, dies allerdings in weit geringerem Maße als die sogenannte „braune“ Software.

Natürlich stellt sich da die Frage, wie „politisch“ die Computerszene überhaupt ist? Befragt man einzelne User zum Thema, so heißt es, man wisse schon selbst sehr gut, was man mit der „braunen Software“ anzufangen habe, nämlich: „Gleich löschen“.

Geht man allerdings davon aus, daß die meisten dieser „Spiele“ auf dem C-64 eher in die Hände 10 bis 14-jähriger Computernutzer kommen, die politisch und weltanschaulich sicherlich nicht gefestigt sind, dann muß man davon ausgehen, daß ein „Beeinflussungs-Potential“ unbestreitbar besteht. Das wurde ja auch von den entsprechenden Gruppierungen erkannt, die im „Computerspiel“ offensichtlich ein „schnelles“ und zudem schwer zu kontrollierendes Medium gefunden haben. Schließlich sind derartige „Radikal-Programme“ zusammen mit Raubkopien innerhalb weniger Tage in der gesamten Bundesrepublik Deutschland verbreitet.

Auch die Qualität dieser Programme spielt eine Rolle bei der Beurteilung der „Gefährlichkeit“. Man kann davon ausgehen, daß Programme, die sich „äußerlich“ kaum von „normalen“ Computerspielen unterscheiden, wesentlich eher subtil beeinflussen können, als Machwerke, die einem solchen Standard nicht entsprechen. Viele der käuflich zu erwerbenden Ballerspiele und auch strategischen Simulationen haben ja einen mehr oder weniger „kriegerischen“ Inhalt. Das Geschehen an sich und der Spielablauf unterscheiden sich kaum oder gar nicht von extremistischen Produkten, wie sie derzeit verstärkt auf den Schulhof zu finden sind.

Besonders gute Beispiele hierfür sind zwei Programme, die jeweils einmal aus dem linksex-



Benutzerfreundliches Menü: Namensauswahl.

tremistischen, einmal aus dem rechtsextremistischen Lager kommen. „Kohl Diktator, Part II“ nennt sich eines der beiden Strategiespiele. Hier geht es darum, eine „linke“ Terrorgruppe aufzubauen, konspirative Wohnungen anzumieten und Mitglieder aus der „Szene“ anzuwerben, um schließlich Attentate auf „Personen des öffentlichen Lebens“ auszuüben. Vor allem die programmtechnische hohe Qualität (viele Optionen, grafische Sequenzen, benutzerfreundliche Führung) und die inhaltliche Qualität (Namen und Personen sind eben NICHT frei erfunden) fallen bei diesem Programm auf. Wäre der Inhalt hier „normal“, d.h. wie bei kommerziellen Strategiespielen üblich, so hätte dieses Game wohl in der ASM-Wertung ziemlich gut abgeschnitten. Genau darauf aber spekulieren die Urheber derartiger Software. Die extremistischen Inhalte („Sie sind ein enttäuschter Idealist, der von den Ideen der 68er, geprägt ist. Mittlerweile haben Sie jedoch eingesehen, daß sich

bei unseren Politikern mit friedlichen Mitteln (Demos, Unterschriftensammlung und so'n Scheiß) nichts erreichen läßt. Das einzige Mittel, das eine Revolution auslösen könnte, scheint die Sprache der Gewalt zu sein. Viel Erfolg, Genosse...“) kommen sozusagen „ganz nebenbei“ rüber.

Ähnlich verhält es sich mit einem ebenfalls strategisch aufgemachten Programm: „Der Führer II“. Hier übernimmt der Spieler die Rolle des Führers, der mit „Sieg, heil“ usw. angesprochen wird. Spielziel: Kriegsführung zwecks „Landgewinnung“. SS, Soldaten, Bevölkerung, Jugend und u.a. die Heeresführung müssen durch entsprechende Geldgaben „bei Laune gehalten werden“. Nebenbei heißt es, Länder zu erobern und Gefangene zu machen. Judenverfolgungen müssen angeordnet werden, weil sonst der Geldfluß gestört wird. Auch hier ist das Programm an sich logisch und durchdacht aufgebaut.

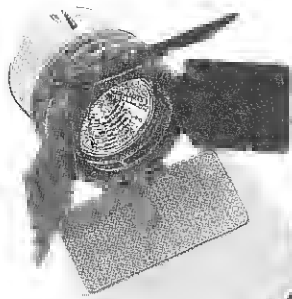
Durch ein solches „Outfit“, das sich sehr stark an kommerzielle

Strategiespiele anlehnt, werden – natürlich meist auf ganz subtile Art und Weise – die Inhalte ebenfalls „glaubwürdiger“. Offensichtlich primitiv gemachte und nicht in irgendeiner Form logisch durchstrukturierte Programme stoßen da auf sehr viel mehr spontane Ablehnung als solche „guten“ Spiele.

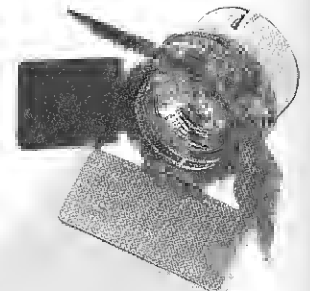
Die typische „Nazi-Ware“ mit Frage- und Antwortspielchen mag hier als Beispiel dienen für wirklich primitiv gemachte Beeinflussung. Es ist zu vermuten, daß hinter den „professionellen“ Spielen Gruppen stehen, die bewußt politische Meinung machen wollen. Beim primitiveren Genre hat man es wohl eher mit „Nachahmern“ zu tun. Allein dieser Effekt wäre schon als sehr bedenklich zu bezeichnen.

Daß extremistische Software jeder Couleur zu verurteilen ist, steht wohl außer Frage. Die Massen-Verbreitung über den Schulhof ist es, die solchen Programmen ein breites Wirkungsfeld eröffnet, da die wenigsten User wohl – auch wenn sie solche Software ablehnen – die Programme vor dem weiteren Tausch von den Disketten löschen. Auf diese Art und Weise macht sich so mancher zum Handlanger politischer Gruppierungen, deren Gefährlichkeit für unsere Demokratie, Freiheit und Menschenwürde klar erkennbar ist. Wir appellieren an alle Leser, derartige Programme nicht zu verbreiten. Angesichts der politischen Entwicklung in einigen Großstädten sollte man nachdenklich werden, wenn gerade jetzt extremistische Programme verstärkt auftauchen. Wir sollten aus unserer Geschichte eigentlich gelernt haben!

MARTINA STRACK



Spotlight



Larry Laffer's Vater im Gespräch mit Manfred Kleimann

Albert W. Lowe wurde als Sohn einer „normalen“, durchschnittlichen US-Familie geboren. 1946 erblickte er das Licht der Welt in St. Louis. Nach seiner Schulausbildung wechselte Al seinen schöpferischen Standort. Er ging in das sagenhafte Kalifornien, um nicht etwa bei Metro Goldwyn Mayer in Hollywood Karriere zu machen, sondern um Musikwissenschaft zu studieren. In Fresno, wo er heute noch lebt, schloß er als Bachelor of Arts, als Master Degree, sein Studium ab. Er war 10 Jahre lang als Musik-Lehrer in Kalifornien tätig; in seiner Freizeit schwingt er den Taktstock und spielt Saxophon in einer Jazz-Band. Erste Frage an Al: „Wie kommt ein musisch begabter Mensch zur Computerei?“

Al: „Das war ein langer Weg. Zunächst hatte ich Gelegenheit, mich mit einem DEC Mini 1977/78 an die Textverarbeitung heranzumachen. Das Interesse war groß; ich schrieb kurz darauf schon meine ersten kleinen Basic-Programme. Als ich dann über die Firma APPLE 1980 einige bescheidene Business-Programme und Musik-Software schrieb, begann ich mich intensiver mit dem Rechner auseinanderzusetzen. Das war der Startpunkt.“

M.K.: „In einem einschlägigen amerikanischen Fachblatt hatte ich etwas über Al Lowe's Lernsoftware für Kinder gelesen. Entspricht dies der Wahrheit, und wenn ja, kann man Dich als den 'Vater der Educational Software' bezeichnen?“

Al: „Nun, als 'Vater' dieser Gattung würde ich mich nicht bezeichnen. Tatsache aber ist, daß ich eine neue Idee hatte, die ich 1982 umsetzen durfte. Vor diesem Zeitpunkt gab's 'ne Reihe von reinen Text-Programmen, die speziell für Kinder entworfen wurden. Ich meinte damals, das sei zu wenig; das Auge müsse im wahrsten Sinne des Wortes irgendwie mitspielen. So machte ich mich an die Arbeit, um Lerninformation mit grafischen Darstellungen und Abbildungen zu koppeln. Es entstanden damals u.a. erfolgreiche Titel wie *Dragon's Keep* oder *Troll's*

Adventures fristeten bis etwa Ende 1987 noch ein Mauerblümchendasein. Die meist englischsprachige, rätselhafte Software, die mehr und mehr mit Grafik unterlegt wurde, fand nur bei einem ausgesuchten Kreis von Freunden eine spielerische Heimat. Doch spätestens seit den in Mode gekommenen Fantasy- oder anderen Rollenspielen sowie den Trendsettern, die eine Verknüpfung von bewegten Bildern (Animation) und Texteingabe vornahmen oder gar nur mit Hilfe von „Icons“ das Vokabular „steuerten“, kamen immer mehr User auf den Adventure-Geschmack. Bestseller wie *Bard's Tale*, *Ultima*, *Maniac Mansion* oder *Zak McKracken* haben unser Interesse geweckt. Zuvor bereits gab es eine Serie von Grafik-Adventures, die 1985 den europäischen Markt erreichte, aber noch nicht den durchschlagenden Erfolg verbuchen konnte. Nun aber, im Jahre des „Larry Laffer“, ist der Durchbruch gelungen. Die Rede ist von den „anschaulichen“ und humorvollen Games, die AL LOWE für SIERRA ON-LINE kreiert hat! ASM-Chefredakteur Manfred Kleimann hatte die Gelegenheit, mit dem Ziehvater und Schöpfer der Larry-Serie ein paar Worte zu wechseln. LEISURE SUIT LARRY hat die User-Herzen im Sturm erobert. Worauf beruht der Erfolg? Einzelheiten nun im folgenden Interview.

Tale. Mein Verleger war, man höre und staune: *SIERRA!*“

M.K.: „Wie kam Al dann schließlich von den Games für Kindern auf die Spiele, sagen wir: für Erwachsene?“

Al: „Nun, zunächst liegen ja noch einige Jährchen dazwischen. Manni, wir sprachen eben von 1982. Nachdem ich bei einigen SIERRA-Shows (eine Autostunde von Fresno entfernt) meine Software präsentieren durfte, unterschrieb ich meinen ersten Vertrag mit SIERRA. Das war eben 1982. Danach veröffentlichte

ich noch einige Programme wie die *Homeward Files*, einen Wordprocessor und eine Buchstabierhilfe, bis ich für *Walt Disney Co.* die *Stories*, nicht die Grafik, zu *Winnie the Poo* oder *Donald Duck's Playground* schrieb. Erst danach machte ich mich an die Arbeit, etwas andere Software anzugehen.“

M.K.: „Wie wär's denn nun mit einer kleinen Softo-Grafie Deiner Arbeiten nach '82?“

Al: „In aller Kürze – *The Black Caudron I* (1985); *King's Quest III*

(1986); *Larry I* (1987); *Police Quest I* (1987); *King's Quest IV* (1988) und schließlich *Leisure Suit Larry goes Looking for Love in several wrong Places*, ebenfalls 1988.“

M.K.: „Drei Fragen auf einmal, Al! Wieviele Leute arbeiten bei Dir im Team? Auf welchem Rechner entwickelt Ihr die Larries? Wer besorgt die Konvertierungen auf die anderen Rechner?“

Al: „Streng genommen entwickle ich allein die Codes, schreibe das Drehbuch und achte darauf, daß alles seinen richtigen Weg geht. Auf der anderen Seite hab ich noch drei weitere Mitarbeiter, von denen zwei die Testphasen einleiten und *Mark Crew* derjenige ist, der für die Grafiken verantwortlich zeichnet. Wir benutzen ausschließlich den PC zur Programmierung, wobei wir eine SIERRA-spezifische Sprache der Entwicklung zugrundelegen. Die Konvertierungen machen andere Leute. Aber von einer echten Konvertierung kann man eigentlich gar nicht reden. Bei SIERRA geht das so: Wir haben das Programm und einen Interpreter. Mit diesem transferieren wir ganz einfach File für File auf den ST, Amiga oder Mac. Durch dieses neue 1:1-Übertragungsprinzip ist es möglich, innerhalb von 30 Minuten LARRY I vom PC auf den ST zu transferieren. Deshalb sehen auch alle Bilder oder Files immer wie auf dem PC aus.“

M.K.: „Schön und gut, aber wie sieht's da mit dem Sound aus?“

Al: „Es handelt sich hierbei ausschließlich um MIDI-Daten. Die gehen auch über das Haupt-File rüber. Wir arbeiten beispielsweise mit der *Adlib-Card* (für den PC) oder mit *Roland- und Casio-Synthesies*.“

M.K.: „Larry II ist im Gegensatz zu seinem Vorgänger ziemlich rüde; hat 'ne besonders frauenfeindliche, machohaftige Haltung. Warum wurde er so charakterisiert? Gab's da schon mal 'ne Vorlage?“

Al: „O.k., fangen wir ganz von vorn an! Bereits 1980 hatte ich ein *Text-only-Adventure* auf den Markt gebracht, das sich *Softporn* nannte. Damals entpuppte sich das Programm,



Al Lowe (rechts) gab Manfred (links) einiges mit auf den Weg.

das auf dem Atari 400 und Apple II zu haben war, als ein großer Erfolg in den Staaten. Ich habe nun diese Idee in Farbe umgesetzt, eine 3D-Perspektive eingebaut und den entsprechenden Sound kreiert. Mein Anliegen, damals wie heute, war es, ein amüsantes Programm zu erstellen; eine Parodie-Komödie, die in unsere Zeit paßt. Übrigens: Die Rätsel und der Plot sind fast dieselben wie beim „Softporn“ von damals. Jetzt allerdings durch die Möglichkeiten des visuellen Darstellens konnte ich dem Larry eine gewisse Persönlichkeit geben. Ich meine, die Ideen von damals sind hervorragend rübergebracht worden. Was für ein Kerl könnte sich so herzlich über die Verhaltensweisen seiner Mitmenschen so totlachen? Kein anderer als Larry Laffer!“

M.K.: „Nun komm schon Al, warum ist Larry so rüde?“

Al: „Larry ist überhaupt nicht rüde oder obszön. Du selbst als Spieler bist das!!! Denn: Es hängt ja davon ab, was Du eintippst!!!“ *Larry II* ist nur dann anrühlich, wenn Du so mit ihm spielst. Jeder kann so mit diesem Programm umgehen – und erfolgreich sein – wie er will. Der Spieler muß keine Schimpf und Schande heraufbeschwören, wenn er nur die Regeln des Anstandes einhält.“

M.K.: „Ich könnte mir vorstellen, daß sich die Öffentlichkeit über LARRY's Eskapaden ebenso aufregt, wie beispielsweise über die Songs von Frank Zappa. Gab es irgendwelche Widerstände?“

Al: „Ach, was! Erwachsene spielen das Programm gern; eigentlich aber sind es die Teenager, die Larry mögen – 12 bis 18jährige. LARRY I wurde übrigens von der SPA zum 'Spiel des Jahres 1987' gewählt. Ist das Nichts?“

M.K.: „Fragen stelle ich hier. Bitte keine Anzüglichkeiten! Aber, was mich interessieren würde: Wie ist Dein Verhältnis zu Frauen?“

Al: „Wunderbar! Ich bin seit 20 Jahren glücklich verheiratet. Mit Sicherheit zeigt mir aber Larry Phantasien, die ich mir oft erträume... Na, jedenfalls meine ich, daß LARRY II ein humorvolles, intelligentes und

interessantes Game ist. So ist der Larry von heute...!“

M.K.: „A' propos 'Larry von heute' – wie geht's weiter mit dem Burschen? Wann wird es einen 'Larry III' geben?“

Al: „Sicherlich! Ich schätze, daß 'Larry III', wie Du ihn nennst, so gegen Weihnachten rauskommen wird.“

M.K.: „Wie ist der Titel des neuen Programms?“

Al: „Der Name ist: 'Where in the Hell is Leisur Suit Larry? Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals!'“

M.K.: „Muß man die alten Larries kennen, um Larry – Teil 3 – spielen zu können?“

Al: „Nein, das ist nicht vonnöten.“

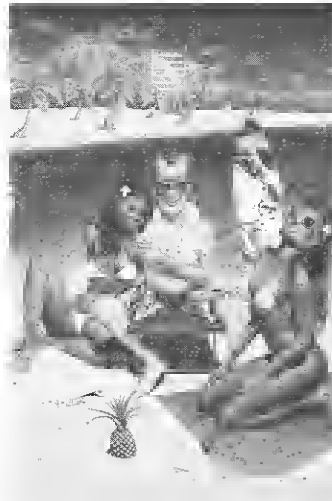
M.K.: „Es handelt sich also nicht um eine Serie wie Dallas oder Denver?“

Al: „Nur das nicht! Die einzige Person, die in allen drei Teilen vorkommt, ist – außer Larry – Ken. Dieser war der Barkeeper im ersten und beispielsweise der Haartransplantator im zweiten Teil. Überhaupt ist der Aufbau von Larry I mit dem von Larry II verglichen ein gänzlich anderer. Im zweiten Teil verläuft die Story linearer; Stück für Stück müssen die Rätsel gelöst werden, um weiterzukommen. Beim dritten Teil wird es ähnlich sein, obwohl ich mir einigसान Änderungen habe einfallen lassen.“

M.K.: „Kannst Du uns – neben den ersten Skizzen – etwas über den 'neuen' Larry erzählen?“

Al: „Larry III! wird das erste Spiel in dieser Reihe sein, wo sich der Held regelrecht vom Screen verpissen kann. Er verschwindet, und Du übernimmst die Rolle von Patti, die auf der Suche nach einem Muskelmann ist, obwohl sich Larry z.B. an eine Aerobic-Lehrerin ranmacht, aber, das lassen wir erst einmal... Larry erfährt zwar keine 'Geschlechtsumwandlung', aber der Spieler hat eben die Möglichkeit, von Patti 'Besitz zu ergreifen', wenn Du verstehst, was ich meine.“

M.K.: „Ich verstehe Dich vollkommen, keine Frage. Aber: Kommen wir zu einer banalen oder indiskre-



Larry schickte uns Grüße aus Hawaii. So läßt sich's leben, ...

*liebe Freunde,
vergeben ist vergeben!
K. Viele Grüße von mir,
Tina und ich. Der Urlaub
habe gerade mit Enriquez-
Barbara auch. Ich hoffe,
daß ihre neue Wohnung
Larry II (looking for love)
Ist auch ein kleiner
Ich noch etwas länger
bleibe.
Alto-
Mehlist Jr
Larry*

ten Frage: Kann man durch und mit den Larries zum Millionär werden?“

Al: „Nein! Leider habe ich 'etwas weniger' als die genannte Summe verdient. Gibt es etwa deutsche Programmierer, die es zu einer Million gebracht haben? Ich meine Dollars, nicht Lire!“

M.K.: „O.k., o.k., lassen wir das! Vielleicht noch etwas zur Person von Al Lowe: Welche Hobbies hast Du?“

Al: „Ich lese gern. Vor allem Computer-Bücher haben's mir angetan. Desweiteren lese ich auch ständig politische und Wirtschafts-Magazine.“

M.K.: „Deine Lieblings-Schriftsteller...“

Al: „William Shakespeare; Kurt Vonnegut; Isaac Asimov.“

M.K.: „Deine Lieblingsfilme...“

Al: „Komödien – besonders die von Monty Python.“

M.K.: „Dein Lieblings-Computer-game...“

Al: „F-19 von Microprose.“

M.K.: „Deine Lieblingsessense...“

Al: „Echte amerikanische Steaks.“

M.K.: „Dein Lieblingsgetränk...“

Al: „Crown Royal (Kanadischer Whisky); Coca Cola; Tee mit viel, viel Eis.“

M.K.: „Dein liebster Urlaubsort...“

Al: „Kauai auf Hawaii!“

M.K.: „Welches Auto fährst Du?“

Al: „Toyota Cresida.“

M.K.: „Deine Lieblings-Musik...“

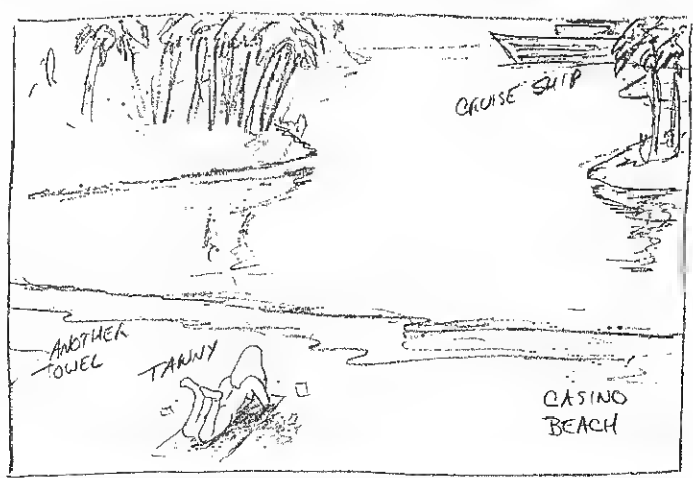
Al: „Ich höre gern Beethoven, Mozart, Wagner und Bach, obwohl ich für mein Leben gern in einer Jazz Big Band mitspiele. Deshalb nennen ich hier auch meine Lieblinge Dave Brubeck, Count Basie und David Sanborn.“

M.K.: „Nenn' mir bitte noch drei Dinge, die Du magst, und drei weitere, die Du haßt!“

Al: „O.k., laß' mich überlegen. Ja, ich liebe meine Familie (Gattin Margaret; Sohn Brian – 13 – und Tochter Megan – 6. Desweiteren liebe ich die Berge, und als Drittes nenne ich: Ich interessiere mich für viele Dinge. Ja, was hasse ich? O.k., da wären Langweile, Gewalt und Mord. Deshalb spiele ich ja so gern Adventure-Games.“

M.K.: „Ich – und die ASM-Leser – danken Dir für dieses Interview. Wie gern hätte ich noch ein paar weitere Worte mit Dir gewechselt! Aber: Was momentan nicht iss, kann ja noch werden.“

Bis bald – und viel Erfolg!“



Erste Skizzen von LARRY III: Inselromantik und hübsche Mädchen...

Die ASM- Umfrage

Ergebnisse und Gewinner

Nach langer und zäher Auswertung der über 4.000(!) Zuschriften haben wir jetzt hier die Ergebnisse der Umfrage zusammengestellt. An dieser Stelle einen herzlichen Dank an alle, die mitgemacht haben. Ja, einige ASM-Leser schickten uns ihre Meinungen per Telefax; manche gaben uns gar telefonisch bekannt, was sie „loswerden“ wollten. Zum guten Schluß – hier die Gewinner der Jahres-Abos: Christoph Görlach, Gießen. Marc Werner, Esslingen. Thorsten Schulz, Nordhorn. Johannes Pfistner, Freiburg. Wolfram Sparka, Ravensburg. Boris Cosić, Zürich, Schweiz. I. Schäfer, Clausthal-Zellerfeld. Dietmar Schäfer, Leutenbach. Björn Kallnischkies, Bevensen. Oliver Hinrichsen, Köln 60.

1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)
2. Menace
3. Bard's Tale III
1. Zak McKracken
4. Dungeon Master
5. Last Ninja 2

2 Bestes Action-Programm 1988
2. Menace
3. Armalyte
1. Katakis
4. Hostages
5. Hawkeye

3 Schlechtestes Action-Programm 1988
2. Veteran
3. Rambo III
1. Afterburner
4. Out Run
5. Better dead than Alien

4 Bestes Adventure 1988
2. Bard's Tale III
3. Pool of Radiance
1. Zak McKracken
4. Fish
5. Ultima V

5 Schlechtestes Adventure 1988
2. Bard's Tale III
3. Ooze
1. Sex Vixens from Space
4. Reise zum Mittelpunkt ...
5. St. Pauli

6 Bestes Sportprogramm 1988
2. Summer Edition
3. Superstar Icehockey
1. Microprose Soccer
4. Winter Edition
5. Football Manager II

7 Schlechtestes Sportprogramm 1988
2. Winter Olympiad '88
3. Winter Edition
1. Daley Thompson's Olympic Challenge
4. Euro Soccer
5. Gary's Super Skills

8 Bestes Strategie-/Simulations-Spiel
2. Elite
3. Ports of Call
1. Interceptor
4. Carrier Command
5. Fugger

9 Schlechtestes Strategie-/Simulations-Spiel
2. Fugger
3. Chuck Yeager's
1. Red Storm Rising
4. The Eye
5. Chernobyl

10 Bestes Software-Haus
2. Ocean
3. Thalamus
1. Electronic Arts
4. MicroProse
5. Hewson

11 Schlechtestes Software-Haus
2. Mastertronic
3. Magic Bytes
1. Codemasters
4. Kingsoft
5. Gremlin

12 Firma mit dem besten Service?
2. Digital Marketing
3. Ariolasoft
1. Joysoft
4. International Software
5. Kingsoft

13 Bester Computer-Typ
2. C-64
3. Atari ST
1. Amiga
4. Amstrad
5. PC

14 Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat
2. Streetfighter
3. Football Manager II
1. Afterburner
4. Roger Rabbit
5. Mickey Mouse



ASTRAL SOFTWARE

Im Gespräch mit PETE O'CONNOR

Schon eine ganze Weile beobachtet ASM das Geschehen und Treiben des britischen Software-Hauses LOGOTRON. Dieses hatte uns in der Vergangenheit ganz gut mit Klasse-Stöfchen bedient. Eines der Programmier-Teams in Diensten von LOGOTRON ist ASTRAL SOFTWARE. ASM-Korrespondent Pete O'Connor nutzte die Gelegenheit, um die Zwei-Mann-Truppe von der Insel dem Leser vorzustellen! (M.K.)

Bei ARCHIPELAGOS von LOGOTRON schaut's so aus, als ob es einer der großen Hits des Jahres 1989 werden könnte. Sehr „groß“ ist es sicherlich schon durch den inhaltlichen Aufbau: das Game besitzt 100 kreierte Spiel-Areale und darüberhinaus noch weitere 9.900 computer-generierte. Also, glaubt bloß nicht, daß Ihr das Game an einem Nachmittag schafft!

Und: Somit könnte es länger dauern, um zum Ende von ARCHIPELAGOS zu kommen, als die Programmierer brauchten, das Programm zu erstellen. Ian Downend und Paul Carruthers - beide zusammen sind ASTRAL SOFTWARE - haben sich sieben Monate mit der Aufbereitung des Games beschäftigt und sind ganz zufrieden mit dem, was herausgekommen ist. Ganz schön bescheiden die Jungsl!

Paul, 22, und Ian, 33 Jahre alt, sind alte Hasen. So zeichneten sie verantwortlich für die Kniffel-Games *Xor* und *Quadralien*. Wenn man nun auf den Gedanken kommen könnte, daß da etwas „zu viel“ Intellektuali-

tät im Spiel war, so wird man erstaunt sein zu hören, daß beide ihre Laufbahn mit Educational-Software begonnen haben. Diese Lern- oder Lehrprogramme, vor allem im Bereich der praktischen Anwendung von Mathematik, waren grafisch „einfach zu gut“, so daß man sich entschloß, sein Glück auf dem Spielesektor zu versuchen.

Die Muse küßte alsbald unsere Leute von ASTRAL. *Xor*, ihr erstes Game, war inspiriert von tagtäglichen Erlebnissen beim Fließband-Programmieren von Lernsoftware. Ein Zufallswurf (Smarties, grün) brachte die Geschichte ins Rollen. Die Dinger landeten beim Kollegen am Kopf oder in der Kaffeetasse gleich nebenan. Da war sie - die Animation. Die Idee, Objekte zu bewegen oder Partikel gegeneinander auszutauschen, führte zur Geburt von *Xor*.

Als dann die Verträge bei der Firma in Loughborough (BBC-Rechner) ausliefen, entschied man sich endgültig für die Games Software bei Vollzeitbeschäftigung. „Wir sagten uns damals noch: Wenn das schief-

geht, wenn das nur gut geht...“, bemerkte Paul. Aber schon bald stellte sich heraus, daß man die richtige Entscheidung getroffen hatte. Denn: Man bekam einen Vertrag von *Logotron* - und mittlerweile präsentiert man den dritten Titel. Natürlich konnte ASTRAL mit *Xor* nicht gerade den Millionen-Hit landen; man erntete eher Beifall und Hochachtung statt der monetären Früchte.



Auf unserem ASM-Foto erkennen wir Ian Downend (links) und Paul Carruthers.

Die Programmierarbeit wird brüderlich geteilt: Ian konzentriert sich auf die PC-Versionen, während Paul die 68000er, Amiga & ST, bearbeitet. Paul beschreibt den Übergang vom BBC auf andere Rechner als „ziemlich einfach, obwohl“, so fügt er hinzu, „die 68000er über eine enorme

Language verfügen. Erst jetzt, nach zwei oder drei Jahren, bin ich mit all den Möglichkeiten zum Ausschöpfen der Rechner vertraut geworden.“ Und: „Wenn Du ohne das Betriebssystem auf dem ST arbeiten kannst, gehörst Du zur Elite der Programmierer.“

Ian und Paul setzen sich nicht einfach hin und kreieren ein Programm. Zunächst hat man eine Vorstellung, eine Idee, und dann wird erst mal mit dem Maschinencode experimentiert, mit dem Resultat, daß die Ideen, wie genau das Game aussehen sollte, nach und nach durch die Veränderungen beim Programmieren einen anderen Prozeßverlauf mitmachen. Paul meint zu ARCHIPELAGOS, daß „wir durch ständige Änderungen gar eine gewaltige Verbesserung unseres ursprünglichen Konzeptes erreicht haben!“

Ungewöhnlich ist, daß Ian und Paul selbst gar nicht mal viele Games spielen. Sie sind der Meinung, „dadurch etwas originellere Spiele zu schaffen, ohne von anderen Produkten beeinflußt zu werden.“ Es scheint, als zahle sich diese Einstellung aus. ASTRAL's nächstes Projekt wird ungefähr in dieselbe 'originale' Lücke stoßen wie ARCHIPELAGOS. Paul meint: „Wir benutzen jetzt dieselben Algorithmen für weitere Games; obwohl alle natürlich verschiedenartig aufgebaut werden.“ Aber über eins könnt Ihr Euch sicher sein: Es wird nie ein 'geradliniges' ASTRAL-Ballerspiel geben“, bemerkte Ian.

3 SPEEDWARE

C64-Disk:

Arcade Power.....	42.-
Battleloch.....	45.-
Circus Attractions.....	42.-
Crazy Cars II.....	42.-
Denaris.....	42.-
Double Dragon.....	41.-
Dungeon of Drax.....	36.-
Emlyn Hughes Int. Soccer.....	36.-
F-16 Combat Pilot.....	67.-
Firazona.....	50.-
Grand Prix Circuit.....	42.-
Hard n Heavy.....	42.-
Hollywood Poker Pro.....	34.-
Human Kill. Machine.....	42.-
Incred. Shrink. Sph.....	42.-
Iron Lord.....	50.-
Legend of Blacksilver.....	41.-
Littis Hotshot.....	43.-
Mayday Squad.....	45.-
Oil Imperium.....	42.-
Paranoia.....	45.-
Project Firestart.....	50.-
R-Type.....	42.-
Raffles.....	42.-
Red Heat.....	45.-
Renegade III Final Chapter.....	42.-
Rommel Battles.....	50.-
Run the Gauntlet.....	45.-
Running Man.....	45.-
Spherical.....	42.-
Starfleet I - War Beg.....	50.-
Test Drive II.....	50.-
Tom & Jerry.....	55.-
War in Middle Earth.....	41.-
Zak McKracken dt.....	50.-

AMIGA:

4x4 Off Road Racing.....	50.-
Archipelagos.....	67.-
Aunt Arctic Adventure.....	67.-
Battlehawks 1942.....	67.-
Blastroids.....	70.-
Cosmic Pirates.....	56.-
Crazy Cars II.....	67.-
Custodian.....	56.-
Dakar 89 - Afric.Raid.....	55.-
Danger Freak.....	55.-
DNA Warrior.....	53.-
Drachen von Laos.....	76.-
Dragons Lair.....	101.-
Falcon F-16, dt.....	85.-
Fugger.....	55.-
Hotel Detective.....	50.-
I, Ludicrous.....	53.-
Jug Jug.....	53.-
Kennedy Approach.....	67.-
K. Dalglish Soccer.....	53.-
Legend of Faerghail.....	59.-
Leisure Suit Larry 2.....	80.-
Lord of Rising Sun.....	80.-
Micropross Soccer.....	71.-
Millennium 2.2.....	76.-
Paladin.....	76.-
Populous.....	68.-
Prison.....	59.-
Rocket Ranger.....	76.-
Running Man.....	57.-
Spherical.....	59.-
Suzum./Wint. Edit, ja.....	59.-
Tiger Road.....	55.-
Track Suit Footh. Man.....	53.-
Weird Dreams.....	76.-

ATARI ST:

1943 Battle Midway.....	50.-
Archipelagos.....	67.-
Ballistic.....	53.-
Black Tigers.....	59.-
Darius.....	55.-
Empire.....	67.-
F-16 Combat Pilot.....	67.-
Falcon F-16 dt.....	76.-
Firazona.....	67.-
G.Nius.....	67.-
Galdregons Domain.....	50.-
Hollywood Poker Pro.....	50.-
Incred. Shrink. Sphere.....	56.-
Jeanne d'Arc.....	45.-
Kenny Dalglish Soccer.....	53.-
Last Ninja II.....	70.-
Leonardo.....	59.-
Micropross Soccer.....	71.-
Night Hunter.....	50.-
Oxonian.....	50.-
Paladin.....	76.-
Pheros.....	59.-
Precious Metal.....	70.-
Premier Collection.....	76.-
Real Ghostbusters.....	57.-
Red Heat.....	57.-
Run the Gauntlet.....	56.-
Suzum./Wint. Edit, ja.....	59.-
Teenage Queen.....	55.-
The Kristal.....	80.-
Thunderwing.....	53.-
Turbo Cup (+Automod.).....	76.-
Warp.....	57.-
Weird Dreams.....	76.-
Willow.....	67.-

Personal Comp:

1990 Balance of Power.....	76.-
688 Attack Submarine.....	76.-
Abrams M1 - Battle Tank.....	67.-
African Raiders.....	55.-
American Civil War I.....	76.-
Battleloch.....	80.-
Börsenfieber.....	76.-
Carrier Command.....	76.-
Chuck Yeagers AFT 2.....	76.-
Crazy Cars II.....	67.-
F-16 Combat Pilot.....	67.-
F-19 Stealth Fighter.....	99.-
Egypt Greatest II.....	50.-
Flight Simulator III dt.....	126.-
Gold Rush.....	88.-
Jet Ski Simulator.....	55.-
King of the Beach.....	76.-
Kings Quest IV.....	98.-
Legacy of Ancients.....	67.-
Leisure Suit Larry 2.....	70.-
Phantom Fighter.....	67.-
Police Quest II.....	70.-
Pro Beach Volleyball.....	67.-
Sentinel Word.....	67.-
Spherical.....	50.-
Starfleet I.....	67.-
Test Drive II.....	76.-
TDII-Car- or SceneDisc, ja.....	34.-
Wallstreet Wizard.....	64.-
Westland.....	67.-
Willow.....	67.-
Yuppies Revenge.....	76.-

Info:

Ja doch! Wir haben noch sehr viel mehr tolle Spiele, als daß wir alle hier in dieser kleinen Anzeige zeigen könnten. Fordern Sie also noch heute die kostenlose Liste mit allen guten Spielen für Ihren Computer an (Bitte geben Sie den Typ an). Ihre eigene FUNTASTIC-Liste ist sofort da - und zwar absolut gratis! (Das ist doch schon ein schöner Beweis unserer Leistungsfähigkeit (die anderen brauchen anscheinend dringend ihre Briefmarken?). Einige Titel in dieser Anzeige sind noch Ankündigungen für die nächsten Wochen - diese neuen Spiele sollten Sie jedoch jetzt schon mal reservieren. Bei uns kommt täglich neue Ware und alle die Spiele, von denen Sie bei den Kollegen lesen, haben wir natürlich dann auch: Und fast immer billiger - meistens auch schneller! Bestellungsgang - Auslieferungstag (Garantiert! Soweit verfügbar.) Preisänderungen sind vorbehalten. Wir liefern schnellstmöglich per Post/Nachnahme (+ 7.-), und ins Ausland (-14%, + 12.-).



Das ist die schnelle Adresse:

FUNTASTIC ComputerWare
Postfach 14 02 09
D - 8000 München 5
Telefon: 089 - 260 95 93
Fax: 089 - 268 138

Wir sind immer für Sie da:
montags - freitags
von 10 - 17 Uhr live
+ 24h-Bestellservice

Ab sofort zu
totalen Mini-Preisen
alles von & für:
(VideoSpiel-Liste anfordern)

PC ENGINE
NINTENDO
SEGA & Co.

FUNTASTIC ComputerWare

Hi, Leute!

Jetzt stehen wieder Eure Top-Games auf der Tagesordnung. Für die „Ewigen-Liste“ sorgte der Computerclub Lierenfeld. Dabei waren: Dirk Ueberach (IBM PC), Jochen Nitschke (Amstrad CPC), Alexander Krause (C-64), Jens Trueson (C-128 D), Marko Schnippering (C-128), Marco Golbach (C-64) und Thomas Röder (Atari 520 ST). Sie alle wohnen in Düsseldorf, und natürlich bekommt jeder von ihnen ein Überraschungspaket für seinen Rechner. Bei den Grafik-Top-Ten gewannen: Thorsten Witzek, Boetersen; Sebastian Heger, Paderborn; Bernd Sarrach, Bochum. Bei den Sounds machten das Rennen: Nils Nordbeck, Glückstadt; Ingo Januszewski, Köln; Jochen Maier, Gorkheimer-tal. Jedem von ihnen gehen 20 Mark zu. Zum Schluß noch einmal besten Dank an alle, die mitgemacht haben, und ein dreifach schallendes Hipp-Hipp-Hurra denen, die gewonnen haben!

Die Ewigen-Liste

zusammengestellt vom
Computerclub Lierenfeld

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1. Crazy Cars 2 | 26. Willow |
| 2. The Games Summer Edition | 27. Kung Fu Masters |
| 3. Grand Prix Circuit | 28. Game Over 2 |
| 4. Giana Sisters | 29. Zak McCracken |
| 5. Street Sports Basketball | 30. King's Quest 1 |
| 6. Internationale Karate + | 31. Fight Night |
| 7. King's Quest 4 | 32. Summer Games 1 |
| 8. Test Drive | 33. Out Run |
| 9. Combat School | 34. Bard's Tale 1 |
| 10. Impossible Mission 2 | 35. Ace of Aces |
| 11. Kaiser | 36. Roger Rabbit |
| 12. Defender of the Crown | 37. Space Quest 2 |
| 13. Championship Wrestling | 38. Karting Grand Prix |
| 14. California Games | 39. Winter Games |
| 15. Katakis | 40. Skate or Die |
| 16. International Karate | 41. Frank Bruno's Boxing |
| 17. Barbarian 2 | 42. The Games Winter Edition |
| 18. Football Manager 2 | 43. (xxx indi) |
| 19. Street Sports Baseball | 44. World Class Leaderboard |
| 20. Super Cycle | 45. Rambo 3 |
| 21. World Games | 46. Split Personalities |
| 22. Superstar Icehockey | 47. Indoor Sports |
| 23. Summergames 2 | 48. Street Sports Soccer |
| 24. Police Quest 2 | 49. Dark Castle |
| 25. Thai Boxing | 50. Mini Put |

Für die neu hinzugekommenen Leser hier noch einmal die Teilnahmebedingungen: Bei den Sound- und Grafik-Top-Ten genügt eine Postkarte, auf der die favorisierten zehn Programmtitel stehen. Bei der „Ewigen-Liste“ sollten Gruppen, die aus mindestens fünf Leuten bestehen (z.B. Computerclubs, Vereine usw.) mitmachen, wobei wir als Angaben die Namen und Adressen der beteiligten Leute sowie deren Computersystem benötigen. Zu gewinnen gibt es Software-Überschungs-pakete bei den „Ewigen-Listen“ für jedes Mitglied der Gruppe und 20 Mark für jeden Top-Ten-Mitstreiter.

Die besten Grafiken

1. Defender of the Crown (1)
2. Sword of Sodan (-)
3. The Three Stooges (8)
4. The last Ninja II (3)
5. Guild of Thieves (3)
6. The Pawn (-)
7. Ports of Call (6)
8. Katakis (-)
9. Jinxter (-)
10. Fish (-)

Die besten Sounds

1. To be on Top (2)
2. The last Ninja II (-)
3. The last Ninja (2)
4. Out Run (4)
5. Wizball (8)
6. Skate or Die (9)
7. Giana Sisters (3)
8. International Karate + (6)
9. Cybernoid (7)
10. Katakis (5)



Computer shop und Gamesworld München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON, WIR HABEN SIE: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschlussfertig an jeden Fernseher.

PC Engine-RGB + 1 Spiel	499,-
PC Engine-PAL + 1 Spiel	499,-
(entweder Chan & Chan oder Wonderboy in Monsterland oder Drunken Master)	
Joyboard	199,-
CD-ROM + Fighting Street	1300,-
5-Player-Adapter	69,-
Hori Commander Joypad	69,-
Alien Crush	99,-
Chan & Chan	99,-
Dragon Spirit**	119,-
Deep Blue	109,-
Dungeon Explorer***	119,-
F-1 Pilot	119,-
Galaga 88*	99,-
Honey in the Sky	99,-
Legendary Axe	99,-
Moto Roader**	119,-
P-47*	109,-
R-Type I***	99,-
R-Type II***	99,-
Space Harrier	129,-
Son Son II***	119,-
Shubibi Man	109,-
Tale of a Monsterpath	99,-
Tiger Hell**	119,-
Victory Run	99,-
Vigilante	119,-
Wataru*	99,-
Winning Shot	99,-
War of the Death*	119,-
World Court Tennis***	99,-

SEGA MEGA DRIVE

Anschluss nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Konsole + 1 Spiel	549,-
Alex Kid in Miracle World	139,-
Altered Beast	139,-
Space Harrier II	139,-
Super Thunderblade	139,-

Ankündigungen für Mai/Juni bei Anzeigenschluß

Kings Quest IV	Amiga
F-16 Combat Pilot	Amiga
Robocop	Atari ST / Amiga
Voyager	Atari ST / Amiga
Astaroth	Atari ST / Amiga
The Kristal	Atari ST
Ultima IV	Atari ST
Microprose Soccer	Atari ST / Amiga
Millennium 2.2	Atari ST / Amiga
Acquavventura	Atari ST / Amiga
WEC Le Mans	Atari ST / Amiga
Lord of the Rising Sun	Amiga
Hard and Heavy	Atari ST / Amiga / C64
Kaiser	Amiga
Popolous	Atari ST / Amiga
Weird Dreams	Atari ST / Amiga / C64
Damocles	Atari ST / Amiga
Spherical	Atari ST / Amiga / C64
Drachen von Laas	Amiga
Star Trek	Amiga / C64
Gunship	Amiga / (???)
Hostages	C64
Fugger	Amiga
Ghost'n Goblins	Atari ST / Amiga
African Raiders	Atari ST / Amiga / C64
Footballmanager II Exp.Kit	Atari ST / Amiga / C64 / IBM

C 64 Neuheiten

Hintbook Deathlord	29,-
Hintbook Mars Saga	29,-
Hintbook Bards Tale III	29,-
Hintbook ZakMcKraken	19,-
Handbuch Ultima V	39,-
Dragon Ninja	35,- / 45,-
Renegade III	30,- / 45,-
War in Middle Earth**	39,- / 49,-
Conqueror	59,-
F-14 Tomcat*	49,-
Blasteroids	35,- / 45,-
CD Audio Edition	79,-
Titan	45,-
Battles of Napoleon	69,-

Real Ghostbusters	45,-
Last Duel	30,- / 45,-
Grand Prix Circuit***	39,- / 49,-
Yuppies Revenge	39,- / 49,-
Dark Fusion	30,- / 45,-

C64 Bestseller-Classics

Amalyte***	30,- / 42,-
Fugger	30,- / 42,-
Wasteland*	49,-
Bards Tale I	49,-
Bards Tale II	49,-
Bards Tale III*	59,-
Microprose Soccer***	39,- / 49,-
Pool of Radiance**	69,-
Emylyn Hughes Int. Soccer**	45,-
Neuromancer*	49,-
Zak McKraken***	59,-
Barbarian II**	30,- / 42,-
Ultima V**	69,-
Powerplay Hockey*	49,-
Grand Prix Circuit***	39,- / 49,-

C 64

Pirates**	39,- / 49,-
Red Storm Rising	39,- / 49,-
Stealth Fighter**	39,- / 49,-
Gunship**	39,- / 49,-
Silent Service*	39,- / 49,-
R-Type**	30,- / 44,-
Times of Lore***	69,-
Thunderblade	30,- / 42,-
Serve & Volley	49,-
Caveman Ugh-lympics**	49,-
Games Summeredition	39,- / 49,-
Gary Linekers Hotshot	30,- / 45,-
10 Mega Games	49,-
Operation Wolf	30,- / 44,-
Game Set Match 2	39,- / 49,-
Double Dragon	35,- / 45,-
Pacmania	30,- / 44,-
Robocop	30,- / 44,-
Sports World 88	39,- / 49,-
Technocop	35,- / 45,-
Motor Massacre	35,- / 45,-
The Deep	30,- / 42,-
Deathlord	49,-
WEC Le Mans	30,- / 44,-
Mars Saga	49,-
Gold, Silver, Bronze	39,- / 49,-
Supreme Challenge	39,- / 49,-
(Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider)	
Rommel Battles for N.A.	59,-
Mac Arthurs War	59,-
American Civil War I	59,-
American Civil War III	59,-
Eternal Dagger	59,-
Typhoon of Steel	69,-
Panzer Strike	79,-
Ouestion II	59,-
Patton vs. Rommel	49,-
Legend of Blacksilver	49,-

Atari ST

Gauntlet II-4-Playeradapter	20,-
Starglider II***	69,-
Elite***	69,-
Police Quest II	75,-
Roadblasters	59,-
War in Middle Earth*	59,-
Galdregons Domain**	59,-
Man Hunter	89,-
Precious Metal***	75,-
Blasteroids	59,-
F-16 Falcon***	75,-
Zak McKraken**	69,-
Leisure Suit Larry II*	75,-
F-16 Combat Pilot**	75,-
Fugger	59,-
Ultima IV	69,-
Yuppies Revenge	69,-
Zak McKraken**	69,-
Pacland	59,-
Winteredition	59,-
Baal*	59,-
Operation Neptune	75,-
R-Type*	65,-
Cosmic Pirate	59,-
Run the Gauntlet	59,-
Dungeon Master***	69,-
Int. Karate + ***	65,-
RAC Rally*	75,-

Bismarck	75,-
Orbiter*	75,-
Gauntlet II***	65,-
Empire	69,-
Kings Quest IV**	69,-
Ballistix	59,-
Barbarian II**	59,-
STOS	79,-
Kaiser	99,-
FOFT**	89,-
Times of Lore	79,-
Warship	69,-
Wall Street Wizard	69,-
Kennedy Approach	75,-

IBM

Pool of Radiance	75,-
F-19 Stealth Fighter	119,-
Bozuma	59,-
F-16 Falcon EGA-AT-Version**	109,-
Crazy Cars II	65,-
Kings Quest IV	109,-
Larry II**	79,-
Police Quest II**	79,-
Sword of Inovar	79,-
Wasteland**	79,-
Battletech**	79,-
Testdrive II*	89,-
Testdrive II Car-Disc	49,-
Testdrive II Landschaftsdisc	49,-
Jet Fighter**	139,-
Grand Prix Circuit**	69,-
Flight III (Ega Version)	149,-
Chuck Yeagers 2.0	89,-
Sentinel World**	79,-
War in Middle Earth*	75,-
Kings of the Beach*	75,-
Balance of Power 1990	79,-
Sons of Liberty	89,-
F-16 Combat Pilot	75,-
Abrams Battle Tank	75,-
Sierra Hint Books	je 25,-

Amiga

4 Player Adapter	20,-
F-16 Falcon***	79,-
Gauntlet II***	59,-
Dungeonmaster 1MB***	79,-
Dragons Lair 1MB***	109,-
Sword of Sodan	79,-
Hybris*	59,-
Bundesliga Manager	59,-
Operation Neptune	75,-
Galdregons Domain**	59,-
International Karate + ***	75,-
Precious Metal***	75,-
Zak McKraken***	69,-
Elite***	69,-
R-Type**	75,-
Kristal	89,-
Winteredition	59,-
Space Harrier	59,-
Holiday Maker	69,-
Starglider II***	69,-
Kennedy Approach	75,-
Speedball***	75,-
Danger Freak	59,-
Pacland	59,-
Ballistix	59,-
Wall Street Wizard*	69,-
TV Sports Football***	89,-
Blasteroids	75,-
Space Quest II*	75,-
Baal*	59,-
Bards Tale II*	69,-
Police Quest*	75,-
War in Middle Earth*	59,-
Universal Military Simulator	75,-
Gettysburg	79,-
Balance of Power 1990*	79,-
The Grand Monsterslam	59,-
Roadblasters	69,-
Crazy Cars II	65,-
RAC Rally*	75,-
Ultima IV	69,-
Empire	69,-

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut (1-3 Sterne *)

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz, 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden weiterhin in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen (Porto für Inland: 8,- DM; Porto für Ausland: 12,- DM).

Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- DM Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63

Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

0 89 / 5 02 24 63

TOP 30 im Mai

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Platzierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Platzierung	Letzte Platzierung	Spiel	System	Hersteller
1	1	Micro Prose Soccer	C-64	Micro Prose
2	4	International Karate +	Amiga/Atari ST/C-64/Spectrum	System 3
3	13	Kings Quest IV	PC/Amiga/Atari ST	Sierra-On-Line
4	2	Last Ninja II	C-64	System 3
5	7	Leisure Suit Larry II	PC/Atari ST	Sierra-On-Line
6	25	R-Type	Amiga/Atari ST/C-64/Amstrad/Spectrum	Electric Dreams
7	3	WEC Le Mans	Amiga/Atari ST/Amstrad/C-64/Spectrum	Imagine/Ocean
8	20	Zak McCracken	Amiga/Atari ST/PC/C-64	Lucasfilm Games
9	-	Ballistix	Amiga/Atari ST	Psychapse
10	6	Elite	Am./At. ST/PC/C-64/Amstr./Spec./Ap. II	Firebird
11	24	Dragon Ninja	Amiga/Atari ST/Amstrad/C-64/Spectrum	Ocean
12	-	Populous	Amiga/Atari ST	Electronic Arts
13	9	Blasteroids	Atari ST/Amiga/C-64/Spectrum	Image Works
14	-	Zamzara	C-64	Rack It
15	5	Thunderblade	Amiga/Atari ST/C-64/Spectrum	U.S. Gold
16	26	L.E.D. Storm	Amiga/Atari ST/C-64/Amstrad/Spectrum	U.S. Gold
17	10	Hostages	Amiga/Atari ST/PC/C-64	Infogrames
18	17	Robocop	C-64/Amstrad/Spectrum/ST	Ocean
19	12	Purple Saturn Day	Amiga/Atari ST/PC/Amstrad	Exxos/ERE
20	28	Pool of Radiance	Atari ST/C-64	U.S. Gold
21	wieder drin!	Hacker	Amiga/Atari ST/PC/C-64/Spec./Amstrad	Mastertronic
22	wieder drin!	Space Harrier	Amiga/Atari ST/C-64/Spectrum/Amstrad	Elite
23	-	Police Quest II	Atari ST/PC	Sierra-On-Line
24	-	Leonardo	Amiga	Starbyte
25	-	Neuromancer	Amiga/C-64	Electronic Arts
26	8	Bomb Jack	C-64/Amstrad/Spectrum/C-16	Encore
27	-	Kings of the Beach	PC/C-64	Electronic Arts
28	-	Falcon F-16	PC/Atari ST/Amiga	Spectrum Holobyte
29	22	Armalyte	C-64	Thalamus
30	-	The Kristal	Amiga/Atari ST/PC	Prism Leisure

Top Ten/C-64

1 Microprose Soccer	Micro Prose
2 The Last Ninja II	System 3
3 Zak McCracken	Lucasfilm Games
4 Zamzara	Rack It
5 Thunderblade	U.S. Gold
6 Bomb Jack	Encore
7 Dragon Ninja	Ocean
8 Hostages	Infogrames
9 Pool of Radiance	U.S. Gold
10 Armalyte	Thalamus

Top Ten/ST

1 Leisure Suit Larry II	Sierra-On-Line
2 IK +	System 3
3 WEC Le Mans	Ocean/Imagine
4 Kings Quest IV	Sierra-On-Line
5 R-Type	Electric Dreams
6 Purple Saturn Day	Exxos/ERE
7 Ballistix	Psychapse
8 Zak McCracken	Lucasfilm Games
9 Falcon F-16	Spectr. Holobyte
10 Elite	Firebird

Top Ten/Amstrad

1 WEC Le Mans	Ocean/Imagine
2 Savage	Firebird
3 Dragon Ninja	Ocean
4 Bomb Jack	Encore
5 Robocop	Ocean
6 Frank Brunos Boxing	Encore
7 Batman	Ocean
8 Purple Saturn Day	Exxos/ERE
9 R-Type	Electric Dreams
10 Pacmania	Grand Slam

Top Ten/Spectrum

1 WEC Le Mans	Ocean/Imagine
2 Blasteroids	Image Works
3 R-Type	Electric Dreams
4 Dragon Ninja	Ocean
5 Robocop	Ocean
6 Pacmania	Grand Slam
7 Frank Brunos Boxing	Encore
8 L.E.D. Storm	U.S. Gold
9 Thunderblade	U.S. Gold
10 Batman	Ocean

Top Ten/Amiga

1 R-Type	Electric Dreams
2 Populous	Electronic Arts
3 Space Harrier	Elite
4 IK+	System 3
5 Dragon Ninja	Ocean
6 WEC Le Mans	Ocean/Imagine
7 Ballistix	Psychapse
8 Zak Mc Cracken	Lucasfilm Games
9 Leonardo	Starbyte
10 Neuromancer	Electronic Arts

Top Ten PC

1 Kings Quest IV	Sierra-On-Line
2 Leisure Suit Larry II	Sierra-On-Line
3 Falcon F-16	Spectr. Holobyte
4 Zak McCracken	Lucasfilm Games
5 Elite	Firebird
6 Legend of the Sword	Rainbird
7 Battle Chess	Electronic-Arts
8 Gold Rush	Sierra-On-Line
9 Police Quest II	Sierra-On-Line
10 Battletech	Infocom

FUGGER

**Super Preis!
Super Gewinn!
Tolle Urkunde von BOMICO!**

... für Fugger-Fans, die
es auf einem 16 Bit-Rechner
bis zum Reichsfürsten bringen.
Weitere Informationen Seite 46



WENN ICH EINMAL REICH WÄRE...!

**Komplexe strategische Handelssimulation * Bis zu 6 Spieler, 9 ladbare
Spielstände * Handel mit 6 verschiedenen Waren in 11 Städten * Darlegung
historischer Hintergründe * Überfall * Bündnisse * Bestechung und ...
alles in deutscher Sprache ...**

Distributor:

BOMICO

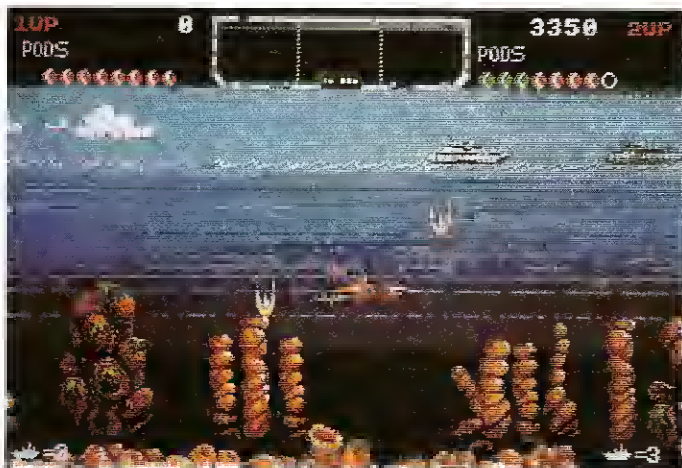
Elbinger Strasse 1
6000 Frankfurt / M. 90
Tel. (069) 70 60 50

Autor:

T.E.B.

Mitvertrieb : Profisoft

erhältlich auf Disk für: Commodore Amiga und Atari ST 520 / 1040 (Farbe). Commodore 64 / 128 Kassette / Disk.



Fotos: Atari ST (oben), C-64 (unten).



Tief & teuer!

Programm: The Deep, **System:** C-64, ST (beide getestet), CPC, Spectrum, **Preis:** ca. 65 DM (CPC-Disk), ca. 40 DM (C-64-/Spec.-/CPC-Kass.), ca. 65 DM (ST), ca. 55 (C-64-Disk.), **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** U.S. Gold.

Teuer – aber wahr: **THE DEEP** von **U.S. GOLD** reißt mit seinem geradezu horrenden Preis zumindest in die Geldbörsen der User ein tiefes Loch und ansonsten niemanden vom Hocker.

Man steuert hier ein Schiff auf einem Meeresausschnitt, in dem sich verschiedenste U-Boote tummeln. Auch ein paar angriffslustige Quallen und Octopusse sind mit von der Partie. Allen ist gemeinsam, daß sie es mit Minen und Zielrake-

ten auf besagtes Schiff abgesehen haben. Glücklicherweise steht man dieser Situation nicht ganz wehrlos gegenüber: Hier schaffen Wasserbomben Abhilfe. Nebenbei hat man noch einen kleinen Auftrag zu erledigen. Das „Unterwasserbild“ scrollt nämlich nur so lange, bis ein Bonusgegenstand, auf dem Meeresgrund erscheint. Mit der Space-Taste bei C-64 bzw. der ALT-Taste bei ST verwandelt man nun das Schiff in einen bewaffneten Unterwasser-Carrier, stürzt sich auf den Bonusgegenstand, nicht ohne noch ein paar angreifende U-Boote niederzumachen, und begibt sich anschließend wieder an die Oberfläche. Dort angekommen erfolgt sofort wieder eine Verwandlung in ein Schiff, weswe-

Der Drachenflieger

Programm: Dragon Scape, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Software Horizons, London, England, **Muster von:** [7]/[13]/[21], Software Horizons.

Nach seinen ersten drei Versuchen, die durch die Bank weg mehr oder weniger kläglich scheiterten (*Mafdet*, *Luxor* und *Veteran*), legt das noch junge englische Softwarehaus **SOFTWARE HORIZONS** nun sein neuestes Werk vor. **DRAGON SCAPE** hat man dieses Spiel betitelt, und eines sei schon verraten: Das neue Game ist doch schon erheblich besser ausgefallen als seine drei Vorgänger.

Die Absätze der Anleitung, die der Story des Spiels gewidmet sind, können getrost übersprungen werden, denn hier erfährt man nichts, was zu wissen sich lohnen würde. Interessant wird's weiter unten, wo Steuerung und Funktionen erklärt werden. Hier nämlich steht geschrieben, daß per Leertaste Gegenstände aufgenommen bzw. abgelegt werden können, daß über die Funktionstasten das Spiel pausiert wird, daß mit S die FX ein-/ausgeschaltet, daß über M selbiges mit der Musik geschieht und daß schließlich mit ESC das Spiel abgebrochen werden kann.

Somit auf das Kommende gewappnet, kann man loslegen

und startet durch Druck auf den Feuerknopf das Spiel. Man sieht einen Drachen über ein Gelände fliegen, der von zahlreichen Aliens attackiert wird. Man selbst sitzt nun auf des Drachens Rücken, was man aber auch nur aus der Anleitung erfährt, denn tatsächlich ist nur Roß, nicht aber Reiter zu sehen. Dessen ungeachtet lenkt man nun den Drachen durch die Gegend und versucht, acht Gegenstände einzusammeln und zu ihrem Bestimmungsort zu bringen. Die Objekte sind von verschiedener Gestalt, und die Punkte, an denen sie abgelegt werden müssen, sind entsprechend markiert.

Hat man die acht Gegenstände

beisammen, so stößt man vor ins nächste Level, wo man die Suche nach weiteren Objekten fortsetzt. Nun ist aber das Finden und Ablegen der Gegenstände beileibe nicht einfach, da man, wie schon gesagt, ständig von Angreifern angegangen wird. Ihr könnt Euch denken, daß man angesichts der Tatsache, daß man nur über ein einziges Leben verfügt, ein ums andere Mal wieder von vorn beginnen muß. Erschwerend ist es auch, daß man immer nur einen sehr kleinen Teilausschnitt des gesamten Geländes auf dem Monitor sieht und somit sehr wenig Zeit zum Reagieren hat, wenn neue Gegner ins Bild kommen. Auch die Steuerung ist zumindest ge-



gen man natürlich möglichst an einer Stelle auftauchen sollte, an der sich keine Minen befinden.

Bevor man allerdings solche Spereznchen machen kann, muß man Bojen auf der Wasseroberfläche einsammeln, die beim Abschub mancher U-Boote aus der Tiefe hinauf treiben. Nachdem man die Boje eingesammelt hat, erscheint ein Hubschrauber, der einen Gegenstand abwirft. Hier heißt es, mit dem Schiff zur richtigen Zeit am richtigen Platz zu sein, um das Zeugs aufzufangen zu können. Je nach Symbol auf der Boje kann das so ein Carrier sein, Energie, Bömchen mit größerer Durchschlagskraft usw.

Nachdem man jeweils den Bonus eingeholt hat, beginnt der „Unterwasserteil“ wieder zu scrollen, bis der nächste Bonusgegenstand sichtbar wird. Nach einiger Zeit erscheint dann ein größeres Kanonenboot, das es mit einer Art Granaten abzuschießen gilt. Danach folgt erneut eine Unterwassersequenz, in der man die Raketenabschüßschächte eines riesigen U-Bootes außer Gefecht setzen muß. Letzendlich müssen kleinere Boote auf dem Weg von einer Insel zum eigenen Boot mittels eines Fadenkreuzes vor herannahenden Raketen geschützt werden. Aus diesen vier Teilen besteht

ein jedes Level von THE DEEP. Zwar ist das Spielchen an sich ganz nett, man kommt schnell rein. Der Schwierigkeitsgrad ist bei insgesamt fünf Leben auch nicht zu hoch. Zu hoch ist aber ganz sicherlich der Preis, vor allem, wenn man bedenkt, daß sowohl die ST-Version als auch die C-64-Version technisch nicht ganz einwandfrei sind. Beim 64er konnte die Grafik nicht überzeugen, obwohl Steuerung und Geschwindigkeit o.k. sind. Beim ST hingegen nervte das Ruckelscrolling und zu langsame Fortbewegung des Schiffes. Die Grafik ist natürlich beim ST besser, sollte es aber „von Natur aus“ auch sein. Außerdem gibt's hier einen Zwei-Spieler-Modus. Beide Versionen verfügen zudem über eine Highscore-Liste.

Fazit: Obwohl THE DEEP ein nettes, einfaches Spielchen ist, lohnt sich dieses Geldausgabe nicht! Es gehört schon einiges dazu, wenn man für eine Kassette 40 DM verlangen will. Da muß schon was Besonderes kommen. Was Besonderes ist THE DEEP aber sicherlich nicht!

Martina Strack

	C-64/ST
Grafik	7/8
Sound	2/2
Spielablauf	8/8
Motivation	7/7
Preis/Leistung	4/6

wöhnungbedürftig, was natürlich die Schwierigkeit des Games noch zusätzlich steigert. Grafik und Musik/Effekte können dementsgegen durchaus gefallen, so daß unter dem Strich ein Spiel entstanden ist, daß gleichermaßen Licht wie Schatten aufweist. Springender Punkt ist wohl der Schwierigkeitsgrad, und wenn es SOFTWARE HORIZONS gelingt, hier einen gesunden Kompromiß zwischen Luxor (dem in Ausgabe 12/88 be-

sprochenen Ballerspiel, das nach sechs Minuten durchgespielt war) und DRAGON SCAPE zu finden, dann darf man zukünftig auf bessere Produkte hoffen. Wir werden sehen!

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5



Mit dem Drachen quer durch die Wüste

(Foto: ST)

Spielen bis die Floppy glüht

GAME ON

Das C 64-Spielmagazin auf Diskette

Jetzt gibt es beim Zeitschriftenhändler die neueste Ausgabe von GAME ON. Mit Spielepokes und Power-games. Startbereit auf Diskette. GAME ON, das heißt laden und loslegen. Solange bis die Floppy glüht. Jetzt für nur 7,50 DM beim Zeitschriftenhändler!

The Genius in Games

FLASH POINT

Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz
Telefon 0 26 06 / 331

Nintendo

Brandheiß bei uns
Trojan 82,94

Top Gun
unser Top Spiel 94,94

Alle Nintendo-Spiele im Lager! Preisliste anfordern!

SEGA

Unser Preis Hit
Y's 104,94

Ein Super Spiel
Double Dragon 79,94

Große SEGA-Auswahl im Lager! Preisliste anfordern!

Laufend Neuzugänge — Computer-Software
® Trademark Nintendo Co., Ltd ® Trademark of Sega Enterprises Ltd

Herstellungsbedingte Lieferengpässe möglich. Versand per Nachnahme d. Vorkasse zzgl. 8,- DM Versandkosten



Centepede meldet sich zurück



Weg damit

Programm: Wizard's Castle, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 30,- DM, **Hersteller:** Kingsoft, **Muster von:** [22].

Ach Du liebes bißchen! Was ist KINGSOFT denn da passiert? Zwar sieht WIZARD'S CASTLE gar nicht mal so übel aus, aber das Ding ist ja fast unspielbar. Und dabei war ich so gespannt (positiv) auf das Spiel, nachdem ich das Titelbild gesehen hatte. Aber der Reihe nach...

WIZARD'S CASTLE ist ein typisches Plattformspiel mit einer sehr schönen Grafik. Wenn ich

unter Grafik aber auch die Animation der Spielfigur verstehe, sieht die Grafik nun plötzlich gar nicht mehr so doll aus. Diese ist nämlich unter aller Sonne! Das Männchen mit athletischer Figur bewegt sich wie ein olympischer Geher, was fürchterlich aussieht. Das hätte besser werden müssen/können/sollen. Aber auch sonst hängt das Spiel überall. Da gibt es beispielsweise grausame Ladeunterbrechungen, einen langsamen Spielablauf und jede Menge gemeine Feinde, die fast ebenso unmöglich mit den Fäusten zu treffen sind. Aber schließlich gibt es ja noch eine Spielaufgabe. Diese besteht in immerwährendem Durchlaufen der zahlreichen Bilder und Einsammeln aller möglichen Gegenstände, die Punkte und Zeitbonus bringen. Unter dem knapp bemessenen Zeitlimit ist das aber auch äußerst schwierig. Man könnte fast verzweifeln (da war ich auch nicht der einzi-

Programm: Evil Garden, **System:** Amiga (getestet), C-64, **Preis:** Amiga ca. 60 Mark, C-64 ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Demonware, Frankfurt, **Muster von:** [10] / [21].

Einmal mehr hat man sich eines ewig jungen Centepede-Themas angenommen. Diesmal griff die neue deutsche Company DEMONWARE den Stoff auf und legt nun mit EVIL GARDEN ihre Version des berühmten gewordenen Spielhallenklassikers und Heimcomputer-Evergreens vor.

Wirft man einen Blick in die Anleitung (die im übrigen in der deutschen ebenso wie in der englischen Fassung haarsträubende Fehler aufweist), so erfährt man, wieviel Bonuspunkte man für das Abschießen der verschiedenen Gegner erhält und welche Zusatzwaffen man aufnehmen kann. Das reicht dann auch schon, um das Spiel zu beginnen, denn die Story kann einmal mehr gestrost übersprungen werden. Nach dem recht langen Ladevorgang erscheint das Spielfeld, das den überwiegenden Teil des Bildschirms einnimmt. Rechts daneben befindet sich die Statusanzeige mit gegenwärtigem Punktstand, dem aktuellen Level, der Anzahl der verbliebenen Leben (anfangs fünf) und dem Highscore. Der Spieler steuert ein kleines Raumschiff am unteren Spielfeldrand, das jedoch auch nach oben manövriert werden kann. Von oben herab kommen Aliens auf das Schiff zu, die sich in Form von Würmern an den verschiedenen Hindernissen des Geländes vorbeischlängeln. Diese Würmer gilt es, überflüssig zu sagen, abzuschießen, um Punkte zu kassie-

ren und ins nächste Level vorzustoßen. Punkte bekommt man aber auch für das Abschießen der Pilze, Bäume, Felsen etc. Auch die Spinne, die hin und wieder unversehens auftaucht, erhöht bei Abschluß das Punktekonto. Trifft man sie jedoch nicht, so legt sie Tretnminen ab, die bei Berührung die entsprechende Wirkung zeitigen. Manchmal schwirrt ein Kürbis am oberen Bildschirmrand entlang. Diesen sollte man unbedingt abschießen, denn er läßt Symbole fallen, die, wenn man sie aufsammelt, die ersehnten und auch wichtigen Zusatzwaffen bringen. Auf diese Weise kann man dann an einen Schutzschild, an Schnellfeuerwaffen oder auch Granatwerfer herankommen. Das Herz bringt ein Zusatzleben, und auch ein „Beschleuniger“ befindet sich unter diesen Symbolen, der den Spieler sofort ins nächste Level befördert. Grafisch ist EVIL GARDEN eher bescheiden ausgefallen. Wenn man das Programm eine Weile gespielt hat, wird die Angelegenheit ganz schön anstrengend, da das eigene Raumschiff wie auch die Hindernisse im Gelände recht klein dargestellt sind. Der Spielspaß ist jedoch auf jeden Fall gegeben, und auch durch die grafischen Mängel wird er nicht geschmälert. EVIL GARDEN bietet sicher nichts umwerfend Neues, spannend ist es aber allemal. Und darauf kommt es an!

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	9
Preis/Leistung	8

ge). Bleibt als Trost, sich an der schönen Hintergrundgrafik zu erfreuen, aber ob das als Spiel-motivation ausreicht? Es ist fraglich, ebenso wie das ganze Spiel. Das einzig Lustige an dem ganzen Spiel erschien mir der Sound, besser gesagt die Schlaggeräusche. Diese klingen nämlich eher danach, als würde sich unser tapferer Held

gerade übergeben. Ansonsten, Klappe fällt - Spaß vorbei!

Peter Braun

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	6



Kein Trumpf- Ass!

Programm: Ace 2088, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Cascade Games Ltd., England, **Muster von:** [18].

Einsam und gefährlich ist dieser Auftrag. Jedoch werden Sie Spannung und Action nicht vermissen!; so heißt es in der Pressemitteilung zu

Flucht nach vorn

Programm: The Last Trooper, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 35,- DM, **Hersteller:** Mastertronic; **Muster von:** [7].

Oh je, das riecht aber wieder nach dem Index, eines der neueren **MASTERTRONIC**-Produkte. Die Rede ist von **THE LAST TROOPER**, einem Spiel, in dem es von Schußwaffengebrauch, Gefangenenlager und Zerstörung nur so wimmelt. Aber man kann ja alles von zwei Seiten betrachten. Zum einen wäre da die inhaltliche Seite, zum anderen die programmtechnische. Letztere werde ich versuchen, so objektiv wie möglich darzustellen, während ich mir zum Inhalt nie einen Kommentar verkneifen kann oder werde. Wer jetzt wieder stöhnt, sollte bedenken, daß radikale Computerfreaks hier gerade besonders mal wieder Geschichte, Realität und Wunschen verwechseln könnten. Aber jetzt erst einmal zum Programm.

THE LAST TROOPER erinnert mich verdammt an ein indiziertes Programm, dessen Name hier logischerweise nicht erwähnt werden darf. Diesmal hat man jedoch eine echte 3D-Perspektive geschaffen (Insider wissen Bescheid). Das ist für den Spielablauf schon sehr wichtig. Ihre Aufgabe besteht darin, aus einem Gefangenenlager unter Besetzung aller gefährlichen Gegner auszubrechen, die gegnerischen Linien zu durchqueren, ins Hauptquartier einzudringen

ACE 2088. Leider vermissen Sie beides bei diesem neuen **CASCADE**-Game. Vom Konzept her ist ACE 2088 ähnlich angelegt wie das in der vorigen **ASM**-Ausgabe besprochene **Victory** von Kingsoft. Doch der Versuch, ein solches Spielchen auf dem 64er ordentlich hinzukriegen dürfte **CASCADE** gründlich mißlungen sein.

Nach dem Prinzip „allein gegen alle“ macht man sich hier mit seinem Raumschiff und drei angeschlossenen Fighters auf Planetensysteme von feindlichen Invasoren zu befreien. Grafisch ist das Ganze eine Katastrophe, strategisch bietet dieses Programm nichts, weswegen wir's auch unter die Action-Rubrik eingeordnet haben. Zunächst sucht man sich mit dem Stick einen Planeten bzw. ein System aus, das im wahrsten Sinne des Wortes ziemlich angegriffen aussieht. Dann er-

folgt ein Hypersprung, man wählt einen Fighter an (vorher bewaffnen), und ab geht die Post.

Sinnigerweise wurde in der Anleitung schon erwähnt, daß der eigene Fighter nicht so wendig ist wie die der Alienverbände. Ich würde dies für „gelinde ausgedrückt“ halten, denn die Alien-Fighters rasen nur so über das Ausguckfensterchen. Da starrt man nur blaß aufs Fadenkreuz und rudert mit dem Joystick rum, damit man mal einen dahin kriegt, wo man ihn hinhaben will, nämlich in die ewigen Jagdgründe.

Grafisch haben weder die herumfliegenden Meteoriten noch die Alien-Fighters viel zu sagen, soundmäßig sieht's auch düster aus. Zwar gibt's an Features eigentlich alles, was man für so ein Spiel benötigt: Radar,

und dieses mittels Bomben zu zerstören. Dabei müssen Sie vier Levels durchqueren. Im ersten Level müssen Sie sich zunächst aus Ihrer Gefangenschaft befreien. Dazu holen Sie sich Zangen, knipsen den Zaun durch und suchen dann die restlichen Gegenstände, die Ihnen die Flucht ermöglichen. Hin und wieder müssen Sie dabei auf Ihre Energie und Ihre Munition achten, die Sie mit bestimmten Gegenständen wieder auffrischen können. Haben Sie alles beisammen, bleibt der Weg übers Minenfeld zum Zielquadrat.

Im zweiten und dritten Level besteht Ihre Hauptaufgabe nur noch darin, die gegnerischen Truppen zu zerstören, um sich einen Weg in den unterirdischen Bunker, das Hauptquartier, zu bahnen. Sie müssen unterwegs auf die herumliegenden Bomben achten (mitnehmen!), weil Sie diese im letzten Level zur Sprengung des Hauptquartiers benötigen. Dort müssen Sie mit den Bomben im Gepäck durch ein großes Munitionslager inklusive dem Zentralcomputer laufen und die Bomben plazieren. Das ist recht einfach, da diese automatisch plaziert werden, sobald man über die richtige Stelle läuft. Sind alle Bomben abgelegt, müssen Sie das „sinkende Schiff“ schnellstmöglich verlassen, sonst werden Sie mit zerstört. Alles in allem keine leichte Aufgabe, da jede Menge Gegner dies verhindern wollen. Um die Aufgabe und das Spiel selbst ein bißchen ansprechender zu machen, wurde auf eine gute detaillierte Grafik, anständige Farbenwahl und ein passables Scrolling viel Wert gelegt. Der Hintergrund, in dem Sie sich bewegen, scrollt in vier Diagonalrichtungen mit. Somit fällt das Bewegen des Soldaten

ziemlich leicht. Hin und wieder kann man dadurch zwar manche Gegner nicht erkennen, dem geübten Ballerexperten dürfte dies jedoch kein Problem sein. Durch die detailliertere Grafik kann man alle Objekte sehr gut erkennen und voneinander unterscheiden. Da Bilder mehr als tausend Worte sagen, kann man auf dem Screenshot gut erkennen, was im Spiel abläuft. Der Spielablauf ist flüssig und die Aufgabe bestimmt zu bewältigen. Von der Programmierleistung hat mir **THE LAST TROOPER** auf jeden Fall gefallen.

Anmerkung:

Je nachdem wo man steht, kann man am Spielablauf Gefallen finden oder ihn komplett ablehnen. Das wird auf jeden Fall dadurch bestimmt, ob man Fiktion (das Spiel) und Realität voneinander trennen kann. Das können radikale Gruppen von beiden Seiten wahrscheinlich nicht. Aber das wird nicht der Hauptgrund für eine Indizierung sein. Vielmehr sieht doch die Bundesprüfstelle die Ge-

verschiedene Waffensysteme und so fort. Trotzdem hat's einfach keinen Spaß gemacht! Überhaupt nicht! Kein bißchen! **Fazit:** Geschenk!

Martina Strack

Grafik	4
Sound	2
Spielablauf	4
Motivation	0
Preis/Leistung	2

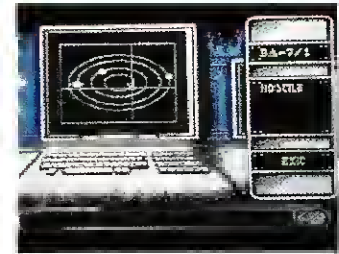
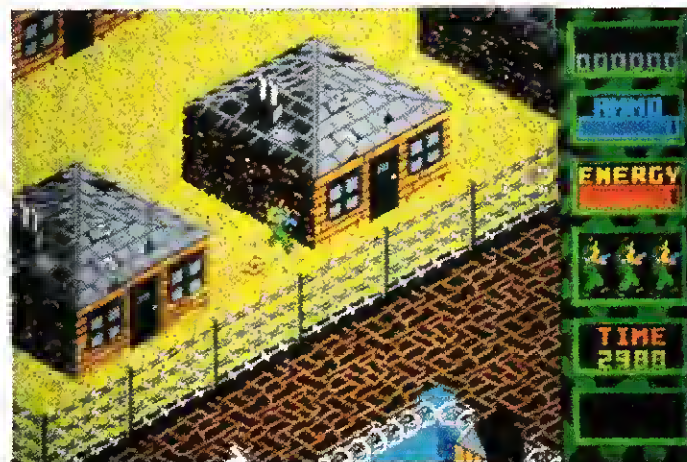


Foto: C-64

fahr darin, daß Kinder und auch Jugendliche, noch bevor sie sich eine differenzierte Meinung über Kriegsspiele bilden können, in eine bestimmte Richtung gelenkt werden – zum uneingeschränkten Für Kriegsspiele. Das könnte (muß aber nicht) bedeuten, daß man sich dann nur noch schwer eine differenzierte Meinung über dieses Thema bilden kann. Die BPS hat es insofern schwer, daß sie eine Altersgrenze festlegen muß, die eine bestimmte moralische Haltung an sich bindet. Man kann eigentlich auch davon ausgehen, daß diese weitgehend stimmt (Ausnahmen gibt's immer). Insofern sollte man auf eine mögliche Indizierung (die logische Konsequenz des Spielverlaufes) nicht zu sehr schimpfen.

Peter Braun

Grafik:	10
Sound:	8
Spielablauf:	? bzw. 9
Motivation:	? bzw. 9
Preis/Leistung:	? bzw. 9



Erneuter Zündstoff für das Thema „Indizierungen“ (Foto: ST)

Programm: Ballistix, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 80,-DM, **Hersteller:** Psyclipse (Psygnosis), **Muster von:** Computerstudio Schlichting, Berlin

Das gute alte Fußballspiel scheint zumindest in seiner Urform auf dem Computer ausgedient zu haben. Modifizierte Ballspiele wie *Speedball* und eben **BALLISTIX** von **PSYCLAPSE** zeigen, wohin der Trend geht.

Eine Story hat man sich bei **PSYCLAPSE** erspart, und so geht die Anleitung gleich zum Wesentlichen über. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Auf der vertikal scrollenden Spielfläche befindet sich jeweils an den Enden ein Tor, das vom jeweiligen Spieler bewacht werden muß.

Nun beruht **BALLISTIX** aber



Die Murmel rollt ...

nicht auf einem gewöhnlichen Schiess-den-Ball-ins-Tor-Prinzip, sondern ist eher eine Abwandlung des noch von der

High-score-Jagd

Schulzeit her bekannten Murmeln. Der Spieler erhält eine bestimmte Menge von Bällen, die er so auf eine Spielkugel lenken muß, daß diese im Netz des Gegener zappelt. Natürlich hält das Spiel noch einige Schwierigkeiten und Überraschungen parat. So gibt es zum Beispiel Schutzschilde, undurchsichtige Röhren und magnetische Felder, die die Flugbahn des Balls beeinflussen. Jeder Spieler erhält einen bestimmten Vorrat an Kugeln, den er sich einteilen sollte, will er nicht auf einmal wehrlos dem anderen Spieler ausgesetzt sein. In einem Auswahlmenu können zusätzlich noch Details wie die Geschwindigkeit des Balls oder die Anzahl der Spiele, die zu einem Sieg benötigt werden, eingesetzt werden. Gespielt wird entweder gegeneinander oder gegen den Computer. Spielt man allein, stehen ei-



Spielt sich zu zweit besonders gut

Fotos (2): ST

nem allerdings nur 50 Level zur Verfügung, gegenüber 80 im Zwei-Spieler Modus.

Technisch gesehen ist **BALLISTIX** wirklich hervorragend gelungen. So wurden viele kleine grafische Gags implementiert, die auch wesentlich zum Reiz eines Spiels beitragen können. Angefangen bei dem wirklich guten Titelbild, das wie eine Pergamentrolle ausgebreitet wird, bis zum 3-D-Atari, der durch das Bild fließt, wenn man einige Minuten lang keine Eingabe macht.

Auch das Spiel selbst kann durchaus überzeugen. Die Grafik ist sehr gut, und das Scrolling ist sauber programmiert. Auch soundmäßig habe ich kaum Grund zum Klagen: Während des Spieles gibt es or-

dentliche Effekte und beim Torerfolg jubelt die Masse.

Alles in allem also ein schönes Spielchen, das ich wohl jedem, der einen Joystick und einen Atari/Amiga sein Eigen nennt, bedenkenlos empfehlen kann. Das Spielprinzip ist zwar sehr stark an *Speedball* angelehnt, jedoch aufgrund der guten technischen Präsentation ein Leckerbissen. **BALLISTIX** spielt sich auch allein recht gut; die richtige Stimmung kommt aber erst auf, wenn man sich im Freundeskreis auf die Jagd nach dem Ball begibt.

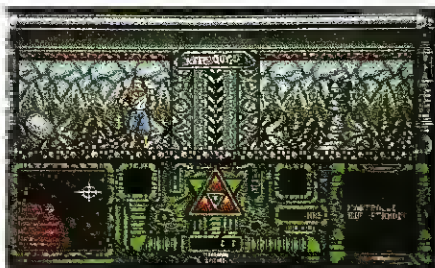
Bendrik Muhs

Grafik:	9
Sound:	9
Spielablauf:	7
Motivation:	9
Preis/Leistung:	8

SOLIDE

Programm: Prison, **System:** Atari ST, Amiga (beide getestet), PC, **Preis:** ca. 60,-DM, **Hersteller:** Chrysalis Software, **Muster von:** Chrysalis Software.

Neues Softwarehaus, altes Spielprinzip: Das erste Produkt des **CHRYSALIS**-Labels nimmt sich wie eine späte Hommage an die Action-Adventure-



Gut gemachtes Action-Adventure.

res der Jahre '84 und '85 aus, als Programme wie *Sabre Wulf* und *Knight Lore* Hochkonjunktur hatten.

Als unschuldig zu lebenslanger Haft verurteilter Erdenbürger werden Sie autainen Lichtjahre entfernten Planeten verfrachtet, der nach seiner nuklearen Verseuchung als Gefängnis für asoziale Elemente erhalten muß. Anstatt sich nun in Ihr Schicksal zu tügen, reift in Ihnen ein waghalsiger Plan, der sich an die mögliche Existenz eines Raumschiffes klammert, das zur Flucht gerade gut genug sein könnte. Unglücklicherweise will es die Hintergrundgeschichte nun so, daß die acht Teile des Raumtrahers über insgesamt 270 Bildschirme verstreut liegen, die von mutierten Einheimischen wie deren Augäpfel gehütet

werden. Die im Verlauf der Suche zu lösenden Puzzles sind angenehm logisch und wohl strukturiert: Zutritt zum lokalen Nachtclub wird nur gewährt, wenn man sich rechtzeitig eine Krawatte beschafft hat, und das lokale Fernwegenetz ist auch nur mit Fahrkarte zu benutzen. Darüberhinaus trachten nicht alle Aliens dem Protagonisten nach dem Leben, sondern lassen sich mit ein bißchen Verhandlungsgeschick zur Preisgabe nützlicher Gegenstände bewegen.

PRISON variiert die Klischees des Genres geschickt und tügt ihnen neue Ideen hinzu. Innovativ ist, daß der Planet dem Wechsel von Tag und Nacht unterliegt und sich Gegenstände im Dunklen erheblich schwerer finden lassen. Dem Umfang des Programmes entsprechend, lassen sich Spielstände speichern und laden. Die Rätsel sind nicht allzu schwer und die Lösungen tast immer nachvollziehbar. Langeweile kommt aufgrund der cleveren Mischung von Action mit Objekt-Manipulation kaum auf.

Betrachtet man **PRISON** unter programmtechnischen Aspekten, wird die Handschrift der Macher von *Terramex* und *The Munsters* offensichtlich. Die Hintergrundgrafiken sind farbenfroh, abwechslungsreich und bieten genügend Anhaltspunkte für die Orientierung. Die Animation der einzelnen Charaktere ist fließend und glaubwürdig.

Die atmosphärische Hintergrundmusik verleiht der Geschichte einen Hauch von Endzeitstimmung, ohne aufdringlich oder gar deprimierend melancholisch zu wirken. **PRISON** ist ein altmodisches, solide in Szene gesetztes Action-Adventure, das Freunde dieses Genres genauso wie Neulinge zufriedenstellen dürfte.

Klaus VIII

ST / Amiga	
Grafik:	8 / 9
Sound:	7 / 8
Spielablauf:	8 / 8
Motivation:	8 / 8
Preis/Leistung:	7 / 7



NEMESIS, die Dritte!



Spiel- und Ballerspaß wie „gewohnt“: NEMESIS 3 auf MSX

Programm: Nemesis 3, The eve of destruction, **System:** MSX, **Preis:** 69.90 DM, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** Roland Toonen, Postfach 31, 4178 Kevelaer 1

Mann, das war vielleicht ein Morgen: Erst schlecht geschlafen, mit dem falschen Fuß aufgestanden, der Kaffee war wieder viel zu heiß, und die anderen Autofahrer schienen alle vorzuhaben, mich auf dem Weg zum Verlag umzubringen. Es war einer von diesen typischen Tagen, an denen man am besten im Bett liegengelassen wäre. Meine Hoffnung, daß sich an diesem Tag noch irgendetwas Tolles ereignen könnte, war also sehr gering. Doch, da! – Es kam wie ein heller Sonnenstrahl – ein Modul! Ein Modul mit Software für den MSX: **NEMESIS 3, the eve of destruction** (was man übrigens ungefähr so übersetzen könnte: Am Vorabend der Zerstörung). Eingefleischte ASM-Leser wissen schon, was jetzt folgte: Ich ballerte mir den gesamten aufgestauten Frust von der Seele, und wie!

NEMESIS 3 ist der direkte Nachfolger der Spiele *Nemesis*, *Nemesis II* und *Salamander*, was man auch daran erkennen kann, daß die gesamte Aufmachung mit tollem Sound und einer ausführlich erzählten Story sehr ähnlich ausgefallen ist. Zur Story: Zeitlich spielt das Ganze kurz nach der Handlung von *Salamander*. Nachdem der Held aus *Nemesis II*, ein Jüngelchen namens James Burton, siegreich zurückkehrte, setzte er sich zur Ruhe und zeugte einige Nachkommen. Einer davon ist nun unterwegs, um James zu retten, sein Name: David Burton. Die Verbrecher von Bacterion haben nämlich einige Truppen in die Vergangenheit geschickt, um James schon als kleinen Jungen zu töten. Das muß natürlich unter allen Umständen vermieden werden, und so folgt man den Verbrechern in der Rolle von David in die Vergangenheit.



GENÜGEND!

Programm: Para Assault Course, **System:** C-64, **Preis:** ca. 15-20,-DM, **Hersteller:** Zeppelin Games, **Muster von:** Zeppelin Games.

Inhaltliche Eigenständigkeit ist bei Billigspielen nicht gefragt. Auch **PARA ASSAULT COURSE** von **ZEPPELIN GAMES** lehnt sich stark an Vertreter der Vollpreis-Kategorie wie *Oceans Combat School* an. Bis zu zwei Spieler können (gleichzeitig) an der Ausbildung von einer Kadettenakademie teilnehmen. Vier unterschiedliche Kurse müssen innerhalb eines Zeitlimits zurückgelegt werden. Verschiedene Hindernisse wie Rampen, Stacheldraht und Minenfelder erschweren diese Aufgabe. Jedem der Teilnehmer wird ein Bildschirmausschnitt zugewiesen, der je nach Heftigkeit der Bewegung des Joysticks in alle Richtungen scrollt. Die Länge der Strecken macht es unumgänglich, sich diese einzuprägen, um auf Überraschungen gefaßt zu sein. Zu diesem Zweck enthält das Programm einen Preview-Modus, der den Parkurs im Schnellver-

fahren wiedergibt. Einzelne Herausforderungen wie das Überspringen von Mauern können unabhängig vom Hauptprogramm geübt werden, was beim hohen Schwierigkeitsgrad des Spiels angemessen erscheint.

Die Präsentation des Produkts ist nicht ganz so fehlerfrei wie die seiner hochkarätigen Vorbilder. Ein leichtes Flimmern der Hintergrundgrafik ist ebensowenig zu leugnen wie die recht spärliche musikalische Begleitung. Generell jedoch genügt **PARA ASSAULT COURSE** in den Bereichen Motivation und Abwechslung den an taschengeldfreundliche Produkte zu stellenden Anforderungen durchaus. Der militaristische Charakter des Ganzen dürfte jedoch nicht nur Pazifisten schwer im Magen liegen.

Klaus Vill

Grafik:	6
Sound:	7
Spielablauf:	5
Motivation:	5
Preis/Leistung:	6

Auch dieses Modul beinhaltet wieder den bekannten Achtkanal-Soundchip, der ja schon die anderen Teile von *Nemesis* mit Sound vom Besten versorgte. So ist es dann auch kein Wunder, daß man bei *NEMESIS 3* wieder heiße Rhythmen zu hören bekommt.

Spielerisch hat sich nur der Schwierigkeitsgrad geändert. Schon der erste Level bringt ungeübte Spieler zur schieren Verzweiflung. Daß es wieder Zusatzwaffen zu erringen gibt, braucht wahrscheinlich kaum noch erwähnt zu werden. Aber gerade hier hat sich etwas geändert: Man kann jetzt zwischen vier verschiedenen Schiffen auswählen, die jeweils eine andere Bewaffnung tragen können. So gibt's z.B. ein Schiff, bei dem nur der Ripple-, aber nicht der normale Laser angewählt werden kann. Schafft man also einen Level mal nicht, so ist es durchaus möglich, mit einem der anderen Schiffe weiterzukommen. Das ist aber noch lange keine Garantie dafür, daß dieses andere Schiff in einem der folgenden Level Vorteile bringt. Im zweiten Level scheinen die Programmierer ein wenig bei R-Type abgesehen zu haben, jedenfalls was die Grafik betrifft.

Sonst ist eigentlich nicht viel zu berichten: Die Grafik ist gut, das Scrolling ruckt immer noch, der Sound ist Spitze, und spielen tut es sich wie eh und je. Wer also auf Spiele der *Nemesis*-Reihe steht und noch nicht genug davon hat, der sollte zugreifen, vor allem deshalb, weil der Schwierigkeitsgrad enorm gestiegen, das Game aber immer noch gut spielbar ist.

Ottfried Schmidt

Grafik:	9
Sound:	10
Motivation:	9
Spielablauf:	8
Preis/Leistung:	9

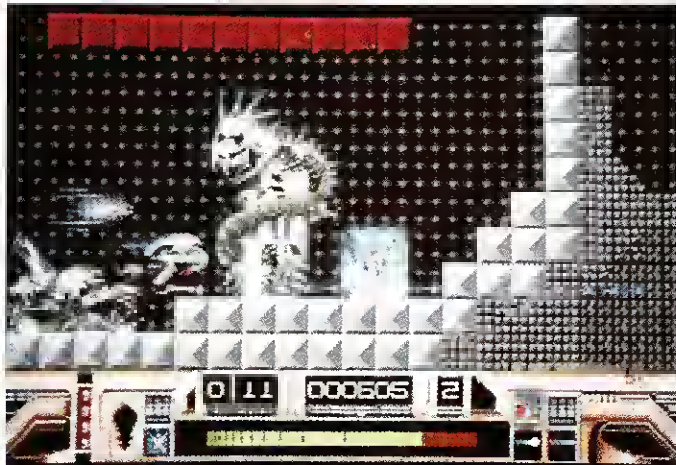
Programm: Jug, **System:** Amiga, Atari ST (mind. 512K, Farbe) (beide getestet), **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Microdeal, Cornwall, England, **Muster von:** Microdeal, [15]

Schöne, neue Welt: Im Jahre 3642 gibt es „interaktive Menschen“, die aufgrund flexibler Titanverbindungen mit organischen Stoffen sich beliebig verformen können und besondere Fähigkeiten haben. Eines dieser Monster heißt **JUG** (ach, daher wohl der Name des Spiels...) und muß tagtäglich durch den Kern des Planeten Spiraeus patrouillieren. Tja, dieser Kern besteht nämlich nicht aus heißem Gestein, wie sich das eigentlich gehört, sondern ist ein lebendes, riesiges Gehirn, das nun – oh graus – von einem Virus befallen wurde. Nun muß sich JUG von der Planetenoberfläche durch vier Zonen mit je vier Sektoren bis zum Kern durchkämpfen, um das ZNS (Zentralnervensystem) von Viren zu befreien. Dummerweise ist das Gehirn durch den Virenbefall so verstört, daß das gesamte Immunsystem verrückt spielt und JUG als Feind identifiziert und zerstören will. Wenn man sich diese Spielstory so durchliest, könnte man meinen, daß der Hersteller **MICRODEAL** auf dem Pfad der Biologie wandelt und dem Spieler bei JUG Nachhilfe in Neurologie und Immunologie gibt. Weit gefehlt! Steigt man nämlich aktiv ins Spielgeschehen ein, wird schnell klar, daß JUG beileibe keine „Reise ins Ich“ oder etwas ähnliches ist, sondern ein stinknormales Ballerspiel mit all den Features, die wir schon von unzähligen anderen Games dieser Art her kennen. So entpuppt sich JUG selbst als zweibeiniges Robo-

Ein Mann aus Titan

tervieh, das von Antikörpern in Form von schießenden Raumschiffen und Robotern angegriffen wird. Damit nicht genug: Das „Gehirn“ dieses seltsamen Planeten ähnelt einer verwinkelten Raumstation mit diversen Teleportstationen – dann sucht mal schön den richtigen Weg. Überhaupt läßt JUG, bis auf die Story, jede Originalität vermissen. Alles, aber auch wirklich alles bei diesem Game besteht aus Versatzstücken uralter Shoot-em-up's und dürfte anno '89 wohl keinen

verständlich die Angriffsgeschwindigkeit immer massierter und hartnäckiger auf und können sogar durch die Wände fliegen und schießen, was Eurem Helden leider nicht vergönnt ist. Zwar kann der Schwierigkeitsgrad in einem Menü ausgewählt werden, aber letztendlich geht's schon in der Spielstufe „easy“ so voll zur Sache, daß JUG kaum zu massierter Gegenwehr oder einem strategischen Rückzug kommt. Dazu ist die Spielfigur (als einziger) auch viel zu langsam ani-



Alle Monster auf einen Blick.
Foto: ST

Hund mehr hinter dem Ofen hervorlocken; Redakteure natürlich ausgenommen... Im Spiel selbst müßt Ihr nur gemächlich durch die Gänge der Matschbirne gleiten und den richtigen Weg nach unten suchen. Dabei tauchen selbst-

miert und müht sich ziemlich widerwillig ab, den Joystickbefehlen zu gehorchen. als Bonbon wurden von den Programmierern noch Extrawaffen und Treibstofftanks in dem Riesen-

labyrinth versteckt, aber bis auf die Smart-Bomb hauen diese Dinger auch nichts weg.

Das einzig herausragende Merkmal an JUG ist vielleicht, daß es programmiertechnisch außerordentlich gut in Szene gesetzt worden ist. So konnte sowohl der Amiga als auch der ST mit einem blitzsauberen Zwei-Wege-Scrolling in vier Richtungen und durch gradlinige, flüssige Animation der Sprites begeistern. Zudem gibt's noch gut durchgestylte High-Tech-Grafiken und einige nette Effekte, wie zum Beispiel das Streifenbild beim Teleport. Der einzige Unterschied zwischen beiden 16-Bit-Fassungen ist, wie so oft, lediglich beim Sound aufzustoßern. Da Ihr Euch sowieso denken könnt, wer hier das Rennen macht, sage ich nur soviel: Die Musik und FX sind bei beiden Rechnern ganz nett, wenn auch nicht herausragend.

Was nützt mir armen Tester aber die ganze verschwenderische Optik und Akustik, wenn's am Spiel selbst hapert? Nichts gegen Ballerspiele, aber auf dem Preisniveau, auf dem sich JUG bewegt, können die beiden 16-Bitter wohl schon weitaus niveauvollere, ideenreichere Ballerorgien vorzeigen. JUG versinkt aber durch das schwache, austauschbare Konzept im unteren Mittelmaß. Ein kurzes Fazit: Technik hui, Spiel pfui.

Michael Suck

(Amiga/ST)	
Grafik	9 9
Sound	8 7
Spielablauf	5 5
Motivation	5 5
Preis/Leistung	6 6

VIEL SCHROTT FÜR VIEL GELD

Programm: Arcade Muscles, **System:** C-64 (getestet), Schneider, Spectrum, **Preis:** Disk 55,- DM, Kass. 50,- DM, **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** U.S. Gold

Sampler scheinen allseits beliebte Mittel zu sein, endlich einmal die schlechten, unverkäuflichen Programme zusammen mit ein paar guten für ein paar Mark zu verschreiben. Da kann der User dann trotz vieler Programme nur Flops bekommen oder beispielsweise schon zwei Programme finden, die zusammen früher gut und gerne das Doppelte gekostet haben. Dies ist auch der häufig-

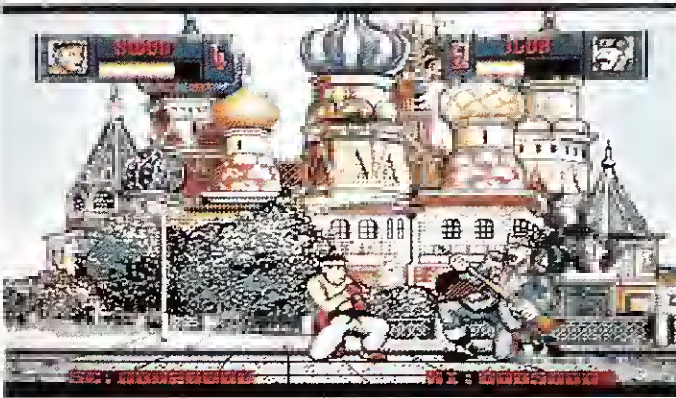
auch der häufigere Fall. Ob es bei **ARCADE MUSCLE** von **U.S. GOLD** diesmal geklappt hat, lesen Sie in den nächsten paar Zeilen. Fünf Programme finden sich bei der getesteten Version (C-64) auf zwei Kassetten wieder. Ich werde sie der Reihe nach mal kurz beschreiben. Den Anfang der Kompilation bzw. das Ende der Spielfreude bildet, je nachdem mit welcher Kassette man beginnt, **1943**, ein im Grunde genommen recht langweiliges Flugzeugspiel. Man steuert ein Jagdflugzeug aus dem zweiten Weltkrieg über die hohe See und darf dabei alles abknallen, was fliegt und auf dem Wasser

schwimmt. Besonders beeindruckt hat mich dabei, wie langsam das Flugzeug über den Bildschirm zu bewegen ist. Ab und zu können neue Waffen aufgesammelt werden, die bessere Feuerkraft etc. bringen. Trotzdem will keine rechte Freude auskommen. Das kommt auch noch daher, weil Grafik und Sound weit unter den Möglichkeiten des 64er blieben. Das nächste Programm ist **Side Arms**, ein ebenso farbloses Ballerspiel. Man steuert einen mit einem Raketenrucksack bestückten Ballermann durch mehrere Levels und schießt dabei auf alles, was sich bewegt.

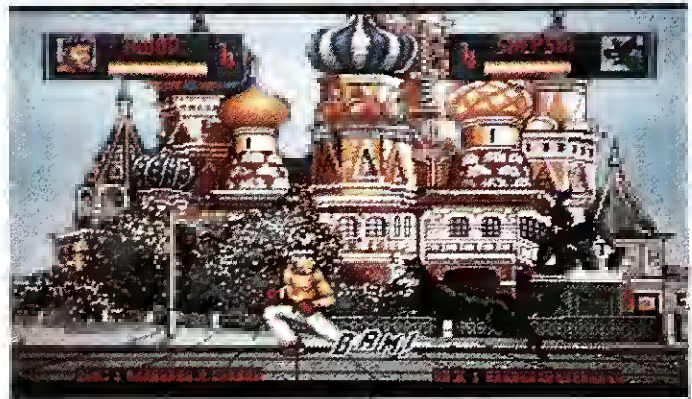
Auch in der ASM 5/88 wurde Side Arms schon ziemlich verrissen, und ich kann mich dabei Michaels Meinung voll und ganz anschließen. Langweilige und einfalllose Grafik, mangelnde Effekte, lahmer Sound und ein Spielablauf, der alles erstarren läßt, sind die herausragenden Merkmale dieses Spieles. Wer noch nicht genug hat, kann ja noch mal nachlesen...

Weil ich gerade bei den Flops bin, darf natürlich der dritte im Bunde auch nicht fehlen. Er nennt sich **Road Blasters**, und übertrifft fast alles an schlechten Autorennensimulationen.





Die Killermaschine ...



... in action (Amiga)

Programm: Human Killing Machine, **System:** Amiga (getestet), Schneider, Spectrum, C-64, **Preis:** ca. 55,- DM (Disk), ca. 40,- DM (Cass), **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** [15]

Wenn Sie schon immer einmal die Lust verspürten, Ihre Finger- und Handgelenke bei einem mittelprächtigt bis gutem Karate- oder Sonstwas-Spiel kaputtzumachen, dann haben Sie bei **HUMAN KILLING MACHINE**, kurz **HKM**, von **U.S. GOLD** eine gute Gelegenheit dazu. Bei **HKM** muß man sich nämlich wirklich die Finger kaputtummeln, um einigermaßen erfolgreich zu sein. Doch dazu gleich mehr.

Das Cover von **HKM** dürfte schon vor dem Kauf des Spieles entweder Entrüstung oder Vorfremde wecken. Dort ist nämlich ein knallharter Bursche, von blutenden Narben übersät, in voller Kampfausrüstung zu sehen. Dynamit an (nicht in) der Hose, Messer in der Hand, scheint er für den bevorstehenden Kampf gerüstet.

Im Spiel selbst geht es dann nicht ganz so brutal zu. Die einzige Bewaffnung des Spielers ist sein Körper, seine Fäuste und seine Beine.

Ganz nach den inzwischen berühmten Vorbildern von *Explooding Fist* und *International Karate* „darf“ man sich nun kloppen. Dabei wurde bei der Auswahl der Gegner sowie der Kampfplätze kräftig in der Klischeekiste herumgewühlt. Zunächst muß man einen wachschenden Russen in Uniform ins Reich der Träume schicken, dann abstrakterweise seinen Hund, schließlich eine vollbusige Domina und zuletzt (weit am Schluß) gilt es, einen Terroristen aus Beirut mit Schlägen einzudecken. So kann man „Völkerverständigung“ auch

Der Gelenk-killer

verstehen, aber warum solche Klischees? Reizt ein einfaches Karatespiel mit gleichwertigen Gegnern nicht mehr? Muß durch solche Backgrounds erst eine Motivation geweckt werden? Für die Motivation des Spieles scheint dies tatsächlich wichtig, gibt doch das Spiel

sonst nicht viel her. Sieht man vom guten Hintergrundsound ab (Schlaggeräusche gibt's nicht – Treffer werden durch „POW!“ oder „BAM!“ angezeigt, eigentlich ein Witz!), kann man sich bei der Bewertung des Spieles auf die Grafik, die Animation der Kämpfer sowie den Spielablauf konzentrieren. Bezugnehmend auf die Grafik kann festgestellt werden, daß sie gar nicht so übel ist. Die

Hintergrundgrafiken sind anständig gemacht und passen auch sonst gut zu den Klischees. Leider kann ich das vorerst, d.h. jetzt, wo ich den Test schreibe, nur von der Amiga-Version sagen, da zur Zeit noch keine anderen Versionen vorliegen. Aber man darf gespannt sein. Verbesserungswürdig erschien mir aber die Tatsache, daß die beiden Kämpfer sich wie auf Schienen bewegen, sie werden beim Gehen nicht animiert. Aber auch die Animation der anderen Bewegungen könnte noch etwas besser sein. Davon abgesehen kann man ganz zufrieden sein. Der Spielablauf wiederum ist nicht nur anstrengend, sondern teilweise auch nervig. Es dauert einige Zeit, bis man herausgefunden hat, wie die einzelnen Gegner am besten zu traktieren sind. Wie gesagt, das kann auch mal in heftiges Herummummeln am Joystick ausarten, denn es stehen 17 Bewegungs- und Schlagmöglichkeiten zur Verfügung. Diese kennen die Gegner natürlich auch alle.

Abgesehen davon, daß mir stumpfsinniges Herumprügeln sowieso nicht liegt (da ist er wieder, der erhobene Zeigefinger eines Moralapostels!), nehme ich an, daß auch anderen dieser Spielablauf bald ein wenig langweilig wird, zumal hier absolut keine neuen Ideen eingebracht wurden. Somit kann man nur den hartgesottenen und ewig kampfwütigen Fans dieses Spiel empfehlen, wenngleich außer einer guten Hintergrundgrafik und einem passablen Sound nichts Neues dabei ist. Wer sich aber daran erfreut, Russen zu verprügeln und Terroristen fertigzumachen, der könnte an diesem Spiel Gefallen finden. Mein Geschmack ist es net.

Peter Braun

Sofern man sich das Gefasel aus der Anleitung spart und gleich losspielt, weiß man sofort, wo hier der Hammer hängt. Auf einem Screenshot mag die Grafik ja noch ganz gut aussehen, aber wenn man spielt, merkt man gleich die Unfähigkeit der Programmierer. Man kann beispielsweise mit Vollgas eine Kurve ansteuern und der Wagen bleibt knallhart in seiner Spur. Es scrollt mal hier ein bißchen, mal dort, hin und wieder kann man Gegenstände aufsammeln und viele Autos abschießen. Das war's dann. Grafik und Sound können wirklich keine Lorbeeren ernten. Nach soviel – schmeichelhaft gesagt – Mist kann man langsam etwas Angenehmes erwarten oder sich die Wut beim nächsten Spiel **STREET FIGHTER** herausprügeln. Street

Fighter ist ein fast harmloses Karatespiel. Viele Gegner sind sehr leicht zu bezwingen, manche sehr schwer, so daß die Anforderungen an den Spieler nicht sehr hoch sind. Schade! Grafik, Animation und Sound sind nämlich hier ganz okay, nur die Motivation dürfte nicht allzu hoch sein. Und nun endlich der Lichtblick: **BIONIC COMMANDO**.

Ein guter, einfallsreicher Spielablauf, Action, gute Grafik und ein Spitzensound kennzeichnen dieses Topgame. Ein knallharter Kerl muß sich in mehreren sehr großen Ebenen durch die selbigen kämpfen (Streß ist angesagt), um am Ende der fünften Ebene den Abschlußcomputer der Aliens zu zerstören. Keine einfache Aufgabe, aber es macht wirklich Spaß. Vor allen Dingen der Sound übt

dabei eine stark motivierende Kraft aus. Alles in allem ist **Bionic Commando** das einzig gescheite Spiel in dieser Kompilation.

Kann man Arcade Muscles trotzdem empfehlen? Nein! **Bionic Commando** allein rechtfertigt nicht diesen hohen Preis, und **Street Fighter** geht gerade mal über ein vernünftiges Mittelmaß hinaus und die drei anderen Programme sind schlicht Müll. Bei dieser Kompilation ist der Preis einfach zu hoch für eine schlecht abgestimmte Programmsammlung. Kaum empfehlenswert!

Peter Braun

Grafik	5-10
Sound	3-11
Spielablauf	2-10
Motivation	1-10
Preis/Leistung	5

Grafik	8
Sound	8
Motivation	5
Spielablauf (fragwürdig)	
Preis/Leistung	5

NORDIC

(Cartridge)

Alle C64, C128 und PC 128 D (64 Modus)

SPIELE-UTILITY: Mit dem POWER-Knopf Programme sofort anhalten, bearbeiten, packen und freeze oder wieder starten: ganze PROGRAMME, GRAPHIKEN, TEXTE, SPRITES; Bilder zu einer DIA-SHOW zusammenstellen oder GRAPHIKEN und SPRITES in andere Spiele übernehmen. Mehrteilige Spiele werden einteilig und in Sekundenschnelle gespeichert; mit Interleave 3 auf Disk oder im deutschen TURBO-TAPE Format. Machen Sie Ihr eigenes Spiel, einteilig und superschnell zu laden.

RAMSYSTEM 3.0: Lädt und speichert Disketten-Programme seriell mit INTERLEAVE 3 im original GCR-Format. Ladezeit 249 Blocks in 7 Sekunden mit eingeschaltetem Bildschirm. 3.0-Files können auch ohne CARTRIDGE schnell geladen werden. Die neue Referenz für KOMPATIBILITÄT und GESCHWINDIGKEIT.

TURBO-TAPE 249: FAST-LOAD/SAVE für Cassette in dem in Kontinental-Europa üblichen TURBO-TAPE Format, jedoch für bis zu 249 Blocks.

SUPER-PACKER: komprimiert Ihr Programm, damit noch mehr auf Disk oder Cassette geht. Beim FREEZEN integriert und als BASIC-Befehl aufrufbar.

SPRITE UTILITY: mit SPRITE-MONITOR, SPRITE-FINDER, KOLLISIONS-KILLER, EDITOR für doppelte Größe, INVERTIEREN, DREHEN, LÖSCHEN, SPRITE-TRANSFER, SPRITE-LOAD/SAVE.

GRAPHIK-UTILITY: GRAPHIK-FREEZE (STANDARD- und MULTICOLOR-HIRES), GRAPHIK- und TEXT-HARDCOPY, GRAPHIK-LOAD/SAVE, GRAPHIK-TRANSFER, DIA-SHOW. Formate: KOALA, BLAZING PADDLES, ARTIST64, IMAGE-SYSTEM und HI-EDDI!. Die Bilder können mit HI-EDDI! bearbeitet und in andere Spiele oder eine DIA-SHOW eingesetzt werden; Texte (z. B. HIGH-SCORES) mit TEXT-FINDER gesucht und verändert werden. GRAPHIK-DRUCK in doppelter Größe, revers und in 16 Graustufen. Total einfach, ohne Spezialkenntnisse.

TRAINER POKES: Drücken Sie den POWER-Knopf und geben Sie ihre POKES ein für ein verlängertes Leben im ewigen Spiel.

MASCHINENSPRACHE MONITOR: für RECHNER, FLOPPY und DISKETTE. Benutzt 8K Cartridge-RAM. Außergewöhnlich leistungsfähig. Ändert Zeiger eines angehaltenen Programms nicht. Sie können den gesamten Speicher ansehen und verändern. Auch BILDSPEICHER, STACK und ZEROPAGE. Kompletter Befehlssatz für Profi-Programmierer: ASSEMBLE, DISASSEMBLE, VERGLEICHEN, SUCHEN, FILL, RELOCATIEREN, BREAK-POINTS, REGISTER, TRANSFER, HEX-DUMP, FULL SCREEN ASCII, ZAHLEN-KONVERTIERUNG, RAM/ROM-Banking, BLOCK-READ/WRITE, PRINT, FLOPPY 8 und 9 sowie TAPE.

DISK/TAPE UTILITY: DISK-BACKUP und DISK-COPY superschnell. FAST-FORMAT unter 20 Sekunden. HEADER ändern (Name und ID 5stellig), FLOPPY-KURZBEFEHLE LADEN aus dem DIRECTORY und mehr. Unterstützt 2 Laufwerke. Umkopieren von Tape nach Disk oder Tape. MULTISTAGE, NOVA.

CENTRONICS INTERFACE: Programmierbares Interface am Userport zum Betrieb von Druckern mit Parallel-Schnittstelle. Auch vom BASIC-TOOLKIT aus betriebsfähig!

BASIC TOOLKIT: BASIC-Erweiterung, die jeder gute Programmierer nutzt: RENUMBER, AUTO-ZEITEN-NUMERIERUNG, DELETE, MERGE, PACK, HEX-UMRECHNUNG, COPY, BACKUP, BASIC-RENEW (OLD), ZEILENSAVE, HARDCOPY, SPEZIAL-LIST usw. Listen eines Programms (o. des Directory) direkt auf den Drucker oder Bildschirm. Programme im Speicher bleiben erhalten. VOLLE FUNKTIONSTASTENBELEGUNG. Alle wichtigen Befehle wie RUN, LOAD, SAVE, MONITOR, LIST, DIRECTORY, FARBEN, FLOPPY-KURZBEFEHLE auf Tastendruck. Direkt-Einstieg aus Diskette möglich.

BREMSE: bremst den Spielablauf beim Training.

Sie wählen durch einfachen Tastendruck. Keine Maus erforderlich. CASSETTE und bis zu 2 FLOPPYS. MENUS deutsch, HANDBUCH deutsch.



POWER™

Aus dem Universum der nordischen Götter kommt die Kraft, die Sie mit Ihrem Modul unschlagbar macht. Unepfliche Leben im eigenen Spiel.

1541C/154III/1570/1571/1581/Datassette



NORDIC POWER

besitzt eine spezielle Modultechnik mit 2 LSI Chips und einem MSI-Steuerchip. Dieses Modul macht es möglich, auch Programme mit Kopierschutz anzuhalten, zu bearbeiten und zu freeze, deren Kopierschutz Speicherstellen für Freezer abfragt. Daher nur für den privaten Gebrauch.

FREEZER, SUPER FAST-LOAD, KOPIERER, DISK-UTILITY, EDITOR, RESET, MONITOR, BREMSE, HARDCOPY. Programmierhilfen für GRAPHIK, SPRITES, BASIC, TEXTE, MASCHINENSPRACHE. Geballte Kräfte in Ihrem C64/C128.

NORDIC POWER im ausgewählten Fachhandel und großen Warenhäusern sowie per Nachnahme für nur DM 129,- * (149,- Gulden) frei Haus.

Data & Electronics Postfach 3119 NL-5902 RC Venlo

Privatkunden bestellen in Deutschland: Telefonisch: 0 22 34 - 7 1601,

schriftlich: D & E c/o vts Postfach 1110 D-5014 Kerpen I

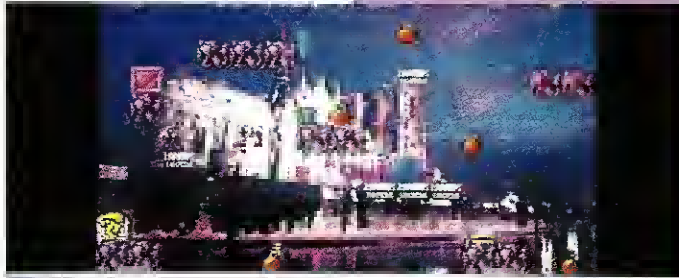
In Holland telefonisch: D & E c/o GIMA Nijmegen Tel.: 080-560 491

Telefax (nur für den Handel): (49) 0 22 73-27 54 (Deutschland)

(31) 077-873090 (Holland) (43) 05222-57322 (Österreich)

*unverbindliche Preisempfehlung

Alt, aber gut?



▲ Amiga-Fassung

▼ Spectrum-Version



Programm: Bombfusion, **System:** Amiga, Spectrum, Amstrad, **Preis:** Amiga 40,- DM/Spec., Amstr. ca. 15,- DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Muster von:** [15].

Mastertronic hatte ich früher, zu meinen Spectrum- und 64er-Zeiten, noch als Hersteller preiswerter aber oft auch „billiger“ Spielchen in Erinnerung. Mit **BOMBUSION** hat **MASTERTRONIC** nun wieder die Gelegenheit, mit diesem sicherlich weit verbreiteten Vorurteil aufzuräumen. Zudem dürfen hier wieder die Programmierkünste sowohl auf den 8-Bit-Rechnern als auch auf dem Amiga zur Schau gestellt werden.

Die Amiga-Version ist erheblich besser, wenn auch nichts Weltbewegendes. Die Hintergrundstory klingt schon wieder ziemlich abgedroschen: Terroristen bedrohen die Welt. Sie sollen diese bedrohte Welt retten. In einer nuklearen Aufbereitungsanlage liegen zum einen Bomben, die Sie entschärfen müssen, und zum anderen sind da noch irgendwelche Kapseln, die in einen Sammelbehälter geführt werden sollen. Außerdem rollt da noch eine Kugel herum, deren Berührung man unbedingt vermeiden muß, da sie die Radioaktivität der Spielfigur erhöht. Zuviel Radioaktivität bedeutet Tod (durch Krebs?). Der Spielablauf erinnert wieder an ein Plattformspiel. Man hüpf mit der Spielfigur von Plattform zu Plattform, entschärft die Bomben durch Berührung, sammelt die Kapseln und führt sie zur Sammeltrasse, denn die

Kapseln laufen der Spielfigur hinterher. Nebenbei muß man noch ein bißchen auf die Kugel aufpassen, aber das ganze Spiel fällt nur am Anfang etwas schwer. Mit zunehmender Spielzeit wird der Spielablauf zur eintönigen Routine. Man kann höchstens noch gegen die Zeit spielen, die den verbleibenden Bonus kürzt. Das war's dann aber auch schon. Hat man beim Amiga noch einen halbwegs zügigen Spielablauf, so ist er bei den anderen beiden Systemen zum Einschlafen langsam. Die 8-Bit-Versionen bieten auch nur den absolut mickrigsten Sound zum Spiel, während der Amiga etwas Anständiges zum Besten gibt. Der letzte Hammer ist die Hintergrundgrafik. Beim Amiga hält man sie auf den ersten Blick für schön, bei genauerem Hinschauen merkt man aber, daß die Qualität der Grafiken (die Motive sind gut gewählt) doch zu wünschen übrig läßt. Die 8-Bit-Versionen besitzen dagegen auch keine Hintergrundgrafik, sodaß sie durch alle Mankos zusammen Anwarter auf das langweiligste Spiel des Jahres werden. Aber auch die Amiga-Version ist kein Renner. Zwar wurden die 16-Bit-Vorteile ausgenutzt, aber ein Hit ist es deswegen auch nicht geworden. Vor blindem Zugreifen wird deshalb gewarnt.

Peter Braun

	8 Bit (16 Bit)
Grafik: 5 (8)
Sound: 3 (10)
Spielablauf: 5 (8)
Motivation: 3 (8)
Preis/Leistung: 5 (8)

Augenwischerei

Programm: Andromeda Mission, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Demonware, Frankfurt, **Muster von:** [7]/[15].

ANDROMEDA MISSION ist der Titel eines Weltraumballerspiels des neuen deutschen Softwarehauses **DEMONWARE**. Ein Programm, zu dessen Hintergründen es nicht viel zu erzählen gibt, also kommen wir am besten gleich zur Sache. Auf den ersten Blick sieht die Angelegenheit recht ansprechend aus. Wir sehen unser Raumschiff über einer schachbrettartig gezeichneten Landschaft. Allmählich sinkt das Schiff ab (wobei der Schatteneffekt recht gut gelungen ist), bis es sich knapp über dem Boden befindet. Nun geht's los: Feindliche Schiffe stürmen auf den Spieler zu, die natürlich abgeschossen werden müssen. Nun, wenn man so richtig im Spiel ist, ist das ziemlich ruckelige Scrolling nicht mehr zu

übersehen wie auch die Tatsache, daß die **DEMONWARE**-Programmierer offensichtlich Anleihen bei **Buck Rogers** gemacht haben. Die Kugeln, die ebenfalls in der Gegend herumschwirren, muß man ebenfalls abschießen, um Zusatzwaffen zu bekommen. Am Ende der meisten Level wartet ein dicker Brocken, der den Zugang zum nächsten Durchgang verwehren will. Hat man auch ihn beseitigt, fliegt man eine Runde durch das finstere All, natürlich auch hier wieder wild in der Gegend herumballernd. Groß ist die Enttäuschung, wenn man sich dann endlich in ein höheres Level vorgekämpft hat. Nichts hat sich geändert, außer vielleicht, daß aus dem Schachbrett ein Streifenmuster geworden ist. Soll das alles sein? Ich zumindest meine, daß dies allein nicht ausreichend ist, um schnell aufkommender Langeweile vorzubeugen. Also, mal Hand aufs Herz, ein wenig

mehr muß man sich schon einfallen lassen, wenn man sich daran macht, den Käufern 60 Mark aus der Tasche zu ziehen. Oder wie seht ihr das?

Bernd Zimmermann

Grafik 7
Sound 7
Spielablauf 2
Motivation 1
Preis/Leistung 1



Mehr Schein als Sein

(Foto: Amiga)



Die Tücken der Schwerkraft

Programm: Gravity Force, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Kingsoft, **Muster von:** Kingsoft.

Es ist schon einige Zeit her, daß ein Spielchen Namens *Thrust* auf dem Homecomputermarkt zu finden war. In diesen Game hatte man zwar andere Aufgaben zu erledigen als bei **GRAVITY FORCE**, aber die Steuerung ist die gleiche, nämlich eine Trägheitssteuerung, die verdammt viel Spaß macht. Bei **GRAVITY FORCE** gibt es zudem vier verschiedene Möglichkeiten, daß Game zu spielen. Man hat die Auswahl zwischen „Mission“, „Race“, „Two Players Race“ und „Dogfight“. Also fix „Mission“ anwählen, Feuer drücken, und los geht's. Man befindet sich im ersten Level und hat die Aufgabe, zwei relativ langweilig gestylte, weil quadratische Blöcke, zu finden und zum Ausgangspunkt zurückzubringen. Das Raumschiffchen, mit dem man diese Mission zu erfüllen hat, ist auch relativ schlicht gestaltet. Wäh-

rend man durch diesen Parcours fliegt und bemüht ist, nirgends anzustoßen, wird man auch noch von Riesenraumschiffen und schießenden Bodenstationen attackiert. Doch schon nach relativ kurzer Spielzeit hat man sich an die Steuerung gewöhnt. Dann macht es richtig Spaß, mit gewagten Manövern um die Hindernisse zu steuern, um eine möglichst gute Zeit zu erreichen. Bei der zweiten Option „Race“ muß man nur die angezeigten Tore in der richtigen Reihenfolge durchfliegen, um auch dort mit einer guten Zeit abzuschließen. Die dritte Wahl ist das sogenannte „Two Players Race“, welches ich mit Michael spielte. Diese Option ist, wie wir feststellen mußten, allerdings allererste Wahl, weil es wahnsinnig Fun macht, das normale Race mit einem Gegner zu fliegen. Es sind in dieser Disziplin drei Runden zu absolvieren. Sieger ist, wer dieses zuerst schafft, logisch. In diesem Spielabschnitt ist es genauso wie bei „Dogfight“ möglich, den Mitspieler mit der in

Flugrichtung fest eingebauten Bordkanone vom Himmel zu holen. Eine solche Aktion empfindet sich besonders dann, wenn der Gegner einen großen Vorsprung haben sollte. Wählt man die vierte Spielmöglichkeit an, die dieses Game bereit hält, also „Dogfight“, geht es darum, die oben genannten Blöcke zu zweit (natürlich gegeneinander spielend) zu finden und abzuliefern. Die Spielflächen selbst sind relativ hübsch anzusehen wengleich sehr einfach gestaltet. Das Scrolling kann man zwar nicht butterweich nennen, aber es ist doch schon recht gut gelungen. Der Sound reduziert sich im Spiel selbst auf Antriebs- und Feuergeräusche; hat man jedoch das Hauptmenü mit integrierter Highscoreliste auf dem Bildschirm, erklingt auch zarte Musik zum Zeitvertrieb.

Beklagenswert ist allerdings, daß es dieses Game, daß, gerade wenn man es zu zweit spielt, eine Unmenge Fez macht, nicht für andere Systeme



Foto: Amiga

me als den Amiga zu haben ist. In der Hoffnung, daß **GRAVITY FORCE** auch noch für den ST und die Acht-Bitter als Konvertierung auf den Markt kommt, mach' ich jetzt Schluß, basta.

Jörg Heckmann

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Billige Prügelei

Programm: Shanghai Warriors, **System:** C-64 (getestet), Spectrum (getestet), **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Players, England, **Muster von:** Players.

Wenn ich jetzt gemein wäre, würde ich sagen, **SHANGHAI WARRIORS** von **PLAYERS** ist *Double Dragon* und *Vigilante* für Arme. Will heißen: **SHANGHAI WARRIORS** ist eine ärmliche Zehn-Marks-Prügelei durch verschiedene Levels, bei der mir unwillkürlich die Worte „tot“ und „Hose“ einfielen. Irgendwie gab es da eine Verbindung, aber welche? Die Story dreht sich um ein gestohlenen amerikanischen U-Boot, daß der Held prügelnderweise zurückholen muß. Gescrollt wird dabei nach links, während von rechts allerlei Prügelknaben auf den Screen schielen und sich unseres Helden bemächtigen wollen. Dieser hat ein gewisses Repertoire an Schlägen und Tritten drauf und kann zudem noch herumliegende Knarren aufsammeln – und benutzen.

In der grauen Theorie klingt das ja noch ganz „vielversprechend“, in der Praxis gibt's jedoch eine böse Enttäuschung nach der anderen. Bei der C-64-Fassung herrscht erstmal die große Backgroundlangeweile, denn diese Kindergrafiken sind echt nicht ansehnlich. Gleiches gilt für die Sprites, die als klobige Mutanten durch die Gegend hüpfen; Ähnlichkeiten mit lebenden Menschen wären rein zufällig. Dann gibt es da noch einen flackernden Interrupt, der sogar noch die Sprites mit ins Nichts reißt, wenn sich mehr als drei davon mit dem Helden prügeln. Ach ja, die Prügelei..., da war ja auch noch was: Die C-64-Mutanten greifen sehr aggressiv an und lassen den spärlich Animierten (Helden natürlich) keine großen Überlebenschancen. Einziger Lichtblick in diesem tiefen Tal der Dunkelheit ist der schöne Titelsound mit dem Logo der Programmiertruppe, die außer dieser Grafikspielerei bis jetzt anscheinend nichts auf die Beine gestellt hat. Ein bißchen aus dem Jammertal hinaus führt uns die Spectrum-Fassung, bei der ein paar wackere Sprites vor einem durchweg netten Hintergrund die Fäuste schwingen. Gescrollt wird auch nur dann, wenn alle Gegner im jeweiligen Screen am Boden liegen. Ansonsten gibt's beim Spectrum die selbe Langeweile wie

beim C-64, denn jetzt sind die Gegner viel zu leicht zu Boden zu knocken, der Sound jämmerlich und die Abwechslung gleich Null. Tja, es ist schon ein Drama mit so manchen Low Budget Games, zumal deren Qualität in letzter Zeit eigentlich ständig angestiegen ist. **SHANGHAI WARRIORS** bietet

(C-64/Spectrum)	
Grafik	5 7
Sound	8 3
Spielablauf	3 5
Motivation	3 4
Preis/Leistung	4 5



Foto: C-64

da höchstens einen Beitrag in die andere Richtung...

Michael Suck

Es wird der Tag kommen ... an dem Legende und Wirklichkeit eine werden ... und das Tor zu einer anderen Dimension wird sich öffnen ... so steht es geschrieben !

DYNATEX

Mit fantastischen Service in ein neues Zeitalter !

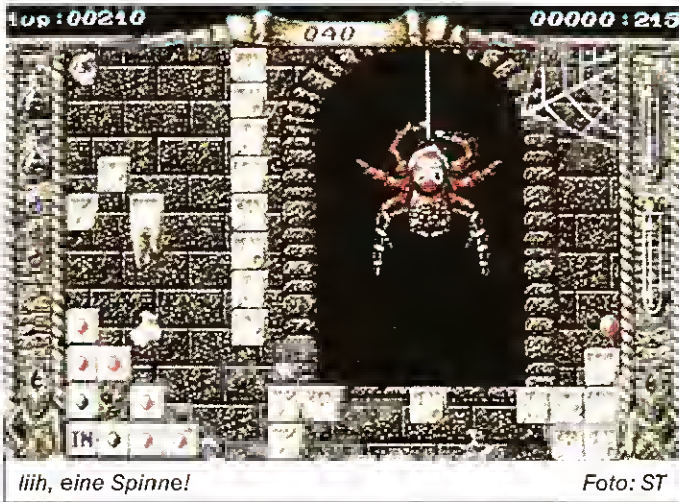
Software für alle gängigen Systeme !

Service-line: 02301/4134

Aus Aktualitätsgründen haben wir auf einen Auszug aus unserem Angebot verzichtet !

Inh. Hans-Jürgen Grahl
Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede

Höhlenzauber(er)



liih, eine Spinne!

Foto: ST

Programm: Spherical, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Mustervon:** [42].

Obwohl das Spielprinzip schon uralt ist, kann manch einer nicht genug von Plattformspielen bekommen. Das weiß anscheinend auch **RAINBOW ARTS** und bringt nun **SPHERICAL** auf den Markt. Damit dieses Programm nicht in der allseits bekannten „Kenn ich schon“-Welle untergeht, hat man auch hier wieder ein paar

interessante Variationen eingebaut. Da mir zum Testen auch schon ein Cheat bekannt war (wird jetzt noch nicht verraten), hatte ich auch Gelegenheit, die tortgeschritteneren Levels anzusehen.

Begonnen wird mit einem guten Sound (Torsten O.: „Hätte aber besser werden können!“), der sich durchs ganze Spiel hindurchzieht. Es folgt das Menü. Das Demo gibt einen ersten Vorgeschmack aufs zukünftige Spiel. Weiterhin besteht die Möglichkeit zu einem Two-

Player-Game. In beiden Modi (1-Spieler-/ 2-Spieler-) können Sie sich an sage und schreibe 100 kurzweiligen Levels mit mannigfaltigen Monstern als Endgegnern ergötzen. Am Sound kann man diesmal auch herumbasteln, aber weil diese Nebensächlichkeiten nicht interessieren, nun zum eigentlichen Spiel:

Bei **SPHERICAL** steuern Sie einen kleinen Zauberer durch jede Menge Levels, wo immer eine mehr oder weniger knifflige Aufgabe auf Sie wartet. Irgendwo rollt da nämlich eine Kugel herum, die Sie ins Ziel befördern müssen. Der Haken dabei ist, daß die Kugel von allein rollt. Sie müssen nun als Zauberer sozusagen einen Weg bauen. Dazu können Sie bestimmte Steine setzen oder einfach in Luft auflösen. Damit sich die Kugel nicht plötzlich in irgendeine Ecke „verrollt“, muß darauf geachtet werden, daß der Weg auch genau zum Ziel führt. Liegt die Kugel erst in einer Ecke, helfen nur noch Tricks und Zaubergegenstände. Doch soweit braucht es ja nicht zu kommen. Sofort nach Beginn des jeweiligen Levels drückt man kurz die Space-Taste und schaut sich nun das Bild in aller Ruhe an. Dann weiß man auch besser, wie man einen logischen Weg baut. Natürlich kann man die Kugel auch erst einmal festbauen und auf die Jagd nach Gegenständen und Punkten gehen. Die Geister (oder sonstwas), die den Zauberer

daran hindern wollen, können mit einer „Smart-Bomb“ vom Bildschirm gefegt werden. Danach hat man ein bißchen Ruhe auf dem Screen, die man dann wirklich nötig hat.

Nun kann man sich besser konzentrieren und erfolgreicher arbeiten. Die Kugel rollt übrigens nicht sofort los, anfangs ist sie noch im Ruhezustand. Erst nach Ablauf einer bestimmten Zeit kommt sie dann in „Rollung“. Diese Zeit sollte man verdammt gut nutzen, denn manchmal wird es äußerst knapp, die Steine richtig zu setzen. Befindet man sich beispielsweise rechts unten im Bildschirm, die Kugel aber oben rechts, dann kostet das Treppenbauen schon verhältnismäßig viel Zeit.

Trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad nie zu hoch, wie eine intensive Testphase bewies. Das Männchen läßt sich gut steuern, wenn man erst einmal das Setzen der Steine heraus hat. Die sehr detaillierte Grafik und die gute Animation tragen ebenso wie der doch akzeptable (wenn nicht sogar gute) Sound zu einer langanhaltenden Spielmotivation bei. Mir hat es jedenfalls lange Spaß gemacht, und das wird wohl nicht so schnell aufhören.

Peter Braun/ mats.

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Schon mal gesehen



Foto: Atari ST

Programm: Raffles, **System:** Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 70,- DM, **Hersteller:** The Edge, **Muster von:** Computerstudio Schlichting, Berlin; Bomico, Frankfurt.

E**in** altes englisches Sprichwort sagt: Bewerte nie ein Buch nach seinem Umschlag. Ich weiß nicht warum, aber bei **RAFFLES**, der neuesten Errungenschaft des britischen Softwarehauses **THE EDGE**, reichte ein Blick auf die Rückseite der Verpackung, und ich wußte, was da auf mich zukommen

würde. Ich dachte an eine äußerst langweilige Testspiel-Phase.

Und so war es denn auch. Was **THE EDGE** da auf ganzseitigen Werbeanzeigen als ungeheuer spannendes Spiel anpreisen will, ist kältester Kaffee (zitter, schlotter). Wenn ich mich recht erinnere, kam das erste 3-D-Actionadventure dieser Machart vor circa fünf Jahren für den guten alten Specci heraus und konnte damals aufgrund seiner universellen Idee begeistern. Heute jedoch langweilt man sich halb zu Tode, wenn man ein Spiel beginnt und weiß, daß man zu dessen Lösung mindestens 500 verflixt ähnlich aussehende Räume durchqueren und irgendwelche Gegenstände aufsammeln muß.

Die einfallslose und völlig absurde Story tut ihr übriges dazu, den Spielern schon vor dem Einladen des Programms ein müdes Gähnen zu entlocken: Der alte Herr Crutcher ist verstorben. Außer seiner Witwe hinterläßt er viele wertvolle Gegenstände, die er aber, sehr zum Leidwesen von Lady Crutcher, sehr geschickt im Landsitz versteckt hat. Um die Klunker und Juwelen wieder in ihren Besitz zu bringen, beauftragt

die alte Frau einen der begabtesten Diebe des Landes. Dieser soll im riesigen Anwesen des Verstorbenen die 16 begehrten Gegenstände wiederfinden. So findet man sich also zu Beginn des Spiels in der Eingangshalle des Hauses und ist von nun an auf sich allein gestellt. Gesteuert wird mit dem Joystick, wobei sich die Standard-Optionen (Verschieben, Aufheben und Fallenlassen) nur über die Tastatur anwählen lassen.

Natürlich dürten auf der langwierigen Suche auch die unliebsamen Geener nicht fehlen, denn der alte Herr war nicht dumm und hat eben mal schnell einige Kanarienvögel und Mäuse mutiert, die jetzt frei im Haus herumlungern. Bei Berührung mit diesen Geschöpfen wird dem Spieler kostbare Lebensenergie abgezapft. Leider sind Kollisionen mit den Vögeln oft unvermeidbar, da es der Programmierer nicht für nötig befunden hat, die Federviehler mit einem Schatten auszustatten, und man weiß so nie genau, wo er sich nun gerade im Raum betindet.

Bilden sich denn die Softwarefirmen wirklich ein, sie könnten

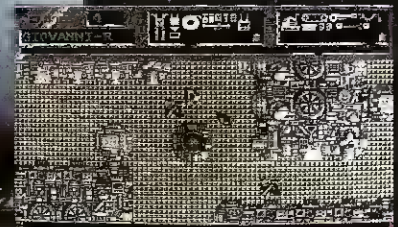
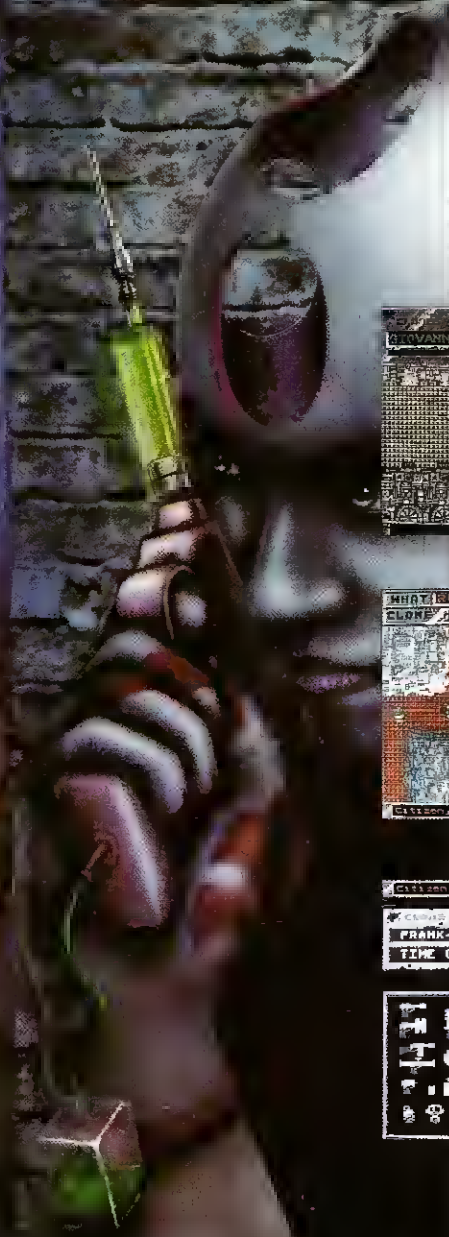
den passionierten Spieler für immer und ewig mit solchen archivierten Spielprinzipien langweilen? Innovation und originale Ideen scheinen im Augenblick Mangelware zu sein. Immer größer werdende Werbespektakel verschleiern immer einfaltsloser werdende Spiele. Ich erinnere mich an eine Zeit, in der Spiele für sich selbst sprachen, und nicht versucht wurde, den User mit imponanten Sprüchen ein so dermaßen ödes Spiel anzudehnen.

Wie dem auch sei, kommen wir zur abschließenden Bewertung: Die Grafik ist detailreich und kann durchaus gefallen. Der Sound dagegen ist zwar digitalisiert, hört sich aber trotzdem grauenhaft an. Alles in allem also ein äußerst mittelmäßiges und vor allen Dingen unerhört einschläferndes, uninspiriertes Programm, von dem ich wirklich allen herzlichst abraten darf!

Bendrik Muhs

Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	4

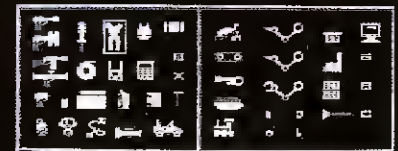
THE PARANOIA COMPLEX



AMIGA



Atari



C 64

"The P.C." ist die revolutionäre Simulation eines Elektronengehirns. Das ursprünglich als Verteidigung gegen eine Invasion außerirdischer Mächte gedachte Programm mutierte im Laufe von Jahrhunderten zu einer paranoiden künstlichen Intelligenz. Es hat nun die Kontrolle über eine unterirdische mehrstöckige Metropole. Und Du bist der "glückliche" Bürger in diesem System, der Freund Computer dienen darf. PREIST DEN COMPUTER! Du bist berufen, Verräter zu jagen und zu paralisieren. Käufliches Hightech-Equipment macht diesen fatalen Job komfortabler. DANKT DEM COMPUTER! Aber sei effektiv, denn es zahlt sich aus... doch Versagen ist Verrat! Für den cleveren Bürger muß der "Paranoia Complex" nicht ausweglos sein; vielleicht gibt es ein Erwachen aus dem Alptraum... Heh! Wach auf!

AMIGA, C64 Disk/Cass., CPC Disk/Cass., SPECTRUM
IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON ARIOLASOFT





Sport-

Kaleidoskop

Programm: Kings of the Beach, **System:** IBM PC (mind. 256K; EGA, VGA, CGA), **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, USA, **Mustervon:** [7]/[15]/[21] Electronic Arts.

Wer sich schon jetzt auf Sommer, Sonne, Strand und Urlaub einstimmen will, der bekommt von **ELECTRONIC ARTS** mit **KINGS OF THE BEACH** genau das richtige Programm an die Hand. Hierbei geht es nämlich um Volleyball, braungebrannte Playboys und leichtgeschürzte Mädchen – und das alles natürlich vor der entsprechenden Kulisse. Um der Angelegenheit den richtigen professionellen Touch zu geben, hat **ELECTRONIC ARTS** die Geschichte um zwei berufsmäßige Spieler herum aufgebaut: Sinjin Smith und Randy Stoklos. Diese beiden, die Nummern eins und zwei der AVP-(Association of Volleyball Professionals) Rangliste, sind von nun an die treuen Weggefährten des beziehungsweise der Spieler. Fünfzehn Strände der Erde bekommt man zu sehen, wenn man sich im Tournament-Modus erfolgreich bis ins Finale vorkämpft. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg, also sollte man tun, was immer ratsam ist: üben. Hierzu gibt es vier Möglichkeiten. Zunächst kann man die verschiedenen Spielarten üben, nämlich das Baggern, Pritschen sowie Vorlagen für den Partner. Dann kann man alles zusammen praktizieren, indem man ein Übungsmatch startet. Man spielt nun mit seinem Partner und kann gegen die beiden Kontrahenten all das zum Einsatz bringen, was man bisher trainiert hat. Hier gibt es drei Spielvarianten: Allein mit einem computergesteuerten Partner oder mit einem Spieler aus Fleisch und Blut, letzteres dann mit oder gegen ihn. Später im Turnier kann man dann nur

Sport von seiner schönsten Seite

noch mit dem Computer oder einem Freund als Partner spielen. Glücklicherweise kann sich, wer einen Joystick sein eigen nennt, denn das Spielen über Tastatur oder auch mit der Maus ist bei weitem nicht so angenehm. Nächster Punkt, der geübt werden sollte, ist die Angabe. Auch hier wieder gibt es

drei Varianten: Die flache, die hohe und die „geschmetterte“ Angabe. Hat man dies im Griff, dann ist man schon einmal ein ganzes Stück weiter und kann vielleicht ein erstes Turnier wagen. Nun also geht es endlich los. Man sieht im Hintergrund eine Zuschauerkulisse und am hinteren Ende des Netzes den

Schiedsrichter. Die Mannschaften, die im Gegensatz zum „echten“ Volleyball aus nur zwei Spielern pro Team bestehen, laufen auf und gehen gleich voll zur Sache. Begonnen wird mit einem relativ einfachen Gegner, von Spiel zu Spiel wird's dann aber zunehmend schwieriger. Schon auf den ersten Blick kann man sich einen Eindruck von der absolut hervorragenden Animation der Spieler und des Balles machen. Wirklich erstklassige Arbeit, die **ELECTRONIC ARTS** da geleistet hat! Wichtig ist es, nicht nur dem Ball selbst, sondern auch

»KINGS OF THE BEACH – mit diesem Programm kennen wir schon jetzt eines der Highlights des Jahres '89!«



Die Optionen und eine Szene aus dem Match. Fotos (2): PC (EGA)

seinem Schatten sein Augenmerk zu widmen. So ist schon nach kurzer Eingewöhnungszeit möglich, die Flugbahn des Balls exakt abzuschätzen. Beindruckend ist, daß auch in der Zuschauerkulisse jede Menge Animation zu beobachten ist, was das Spiel insgesamt unheimlich lebendig macht. Auch mit witzigen Gags hat **ELECTRONIC ARTS** nicht gegeizt. So stampfen die Spieler verärgert mit dem Fuß auf, wenn sie einen Ball verschlagen haben. Andererseits freuen sie sich aber auch entsprechend über gelungene Aktionen, springen in die Luft und klatschen sich gegenseitig in die Hände. Damit nicht genug, kann man sich auch über vermeintliche Fehlentscheidungen beim Schiedsrichter be-



schweren. Je nach Lage der Dinge wird der Referee dem Einspruch stattgeben oder ihn ablehnen, was dann mit Punktabzug bestraft wird. Wo wir schon bei der Wertung sind: Nach jedem fünften Punkt werden die Seiten gewechselt, und ein Match dauert solange, bis eine Mannschaft 15 Punkte auf ihrem Konto verbucht hat. Punkte machen kann jeweils nur das Team, das gerade die Angabe hat.

Soviel zu einem wirklich herausragenden Sportspiel, das sicher innerhalb kürzester Zeit seine Freunde finden wird. Vergleicht man dieses Programm beispielsweise mit *Rainbow Arts' Volleyball Simulator*, so wird man feststellen, daß **KINGS OF THE BEACH** in allen Belan-

gen besser abschneidet. Super Grafik, perfekte Animation und nicht zuletzt der hervorragende Sound, gepaart mit den witzigen Gags – all das zusammen macht ein Spiel aus, das man schon jetzt zu den Highlights des Jahres '89 zählen darf. (Und noch eins für die Herren unter unseren Lesern: Wer es geschafft hat, das Finale zu gewinnen, der darf zur Belohnung an der Wahl der „Miss Bikini“ teilnehmen. Auch das ist doch ein gewisser Anreiz, oder?)

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	11
Sound	9
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	10



Programm: Simulgolf, **System:** IBM PC, Amstrad und Kompatible, **Preis:** ca. 75,- DM, **Hersteller:** Simulmondo, Italien, **Muster von:** Simulmondo.

Teure Einschlaf- hilfe

Nun hat auch der PC endlich sein Minigolf. **SIMULMONDO** hat sich den (wenigen) Minigolf-Süchtigen erbarmt und nun dieses schöne (?) Spiel auch für den **PC UND KOMPATIBILE** konvertiert. Ob man es braucht, ist allerdings eine andere Frage, denn ich zum Beispiel habe Minigolf zum letzten Mal als Sechsjähriger mit meinem Opa gespielt, und ich wüßte nicht, warum gerade ein Computer dieses Spiel, das so aufregend wie ein Schneckenrennen ist, interessanter machen sollte.

Zumindest hat sich das der Hersteller vorgenommen und glaubt auch, es sei ihm gelungen. In der Anleitung (bitte, Simulmondo, laßt die Übersetzungen von Leuten machen, die die deutsche Sprache kennen) wird man immerhin schon auf eine „dreidimensionale“ Simulation heißgemacht, ein spannendes Spiel, „voller Überraschungen und fantastischer Zeichentrick-Darstellungen...“ wird da versprochen. Das war's dann aber auch schon. Die Erwartungen müssen gleichzeitig mit dem Laden bis tief in den Keller zurückgeschraubt werden, vor allen Dingen, wenn man glaubt, daß der irrsinnige Preis irgendetwas mit der Qualität des Spieles zu tun hat.

Nach dem Laden ertönt eine nervig-piepsige Melodie, die an die ersten Soundprogrammiersversuche beim Spectrum erinnert. Wer einen Farbmonitor besitzt, ahnt das Übel, was ihn beim Spieles erwarten; schwarzer Hintergrund, hellblau-violette Darstellungen der Minigolfbahnen. Das sieht zwar auf den ersten Blick schön

aus, strengt aber auf die Dauer die Augen sehr an. Vor dem Spielbeginn gibt es wie immer etwas einzugeben. Da wären: Anzahl der Spieler, Name(n), Schwierigkeitsgrad (haha) sowie die Anzahl der zu spielenden Runden (=Einschlaffaktor). Ich bin mir allerdings nicht sicher, ob die Eingabe des Schwierigkeitsgrades überhaupt irgendwelche Auswirkungen auf den Spielverlauf hat. Nach einer halbstündigen Testphase schnitt ich im höchsten Schwierigkeitsgrad sogar besser ab als im leichtesten. Somit ist es egal, wo man anfängt. Alle Klarheiten beseitigt?

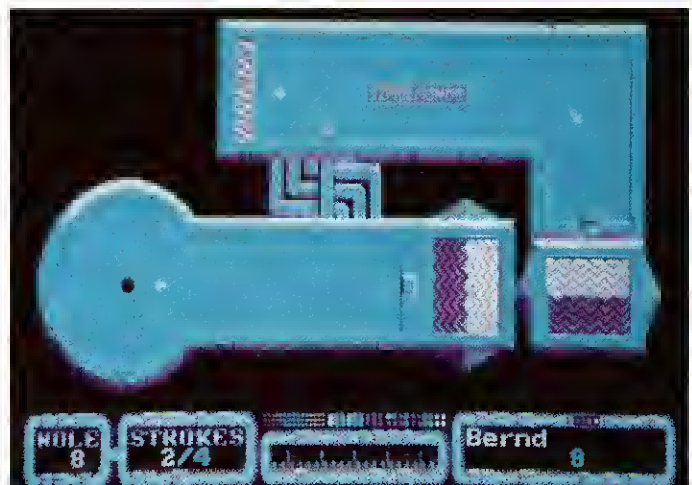
Es erscheint die eine der 18 Augenreizenden Bahnen. Irgendwo findet man den Ball wieder und abgesehen von einer manchmal lustigen Bahnform tauchen auch noch originelle(?) Hindernisse auf. Mal muß ein Wassergraben übersprungen werden, dann tauchen Tunnel auf, die den Ball zum Loch führen – Transport- und Bremsbänder ergänzen mit zahlreichen anderen Hindernissen den nicht vorhandenen Schwierigkeitsgrad. Trotz Hindernissen ist es aber immer möglich, die vorgegebene Schlagzahl einzuhalten.

Wenigstens die Ballsteuerung kann man als einigermaßen gelungen bezeichnen. Drei Bedienelemente sorgen für den richtigen Lauf des Balles. Zunächst kann man (aber nur beim ersten Schlag) den Ball in die gewünschte Position bringen. Über ein Fadenkreuz, das vom Ball fortbewegt werden kann, wird die Schlagrichtung angegeben. Als letztes folgt die Schlagstärke. Man drückt kurz die Leertaste, und wenn die gewünschte Schlagstärke erreicht ist, noch einmal. Man sollte hinzufügen, daß selbst die höchste Schlagstärke nicht ausreicht, um den Ball vom einen Bahnende zum anderen rollen zu lassen. Wie dem auch sei, das Spiel wird dadurch weder aufregender noch langweiliger, als es ohnehin schon ist. So hängt man dann bis zum Ende durch. Manch einer bezeichnet dann das 18 Loch nicht mehr als das letzte sondern als das erlösende.

Somit hat wieder einmal eine Softwarefirma bewiesen, daß man für viel Geld wenig Qualität liefern kann. Kurioserweise

fehlt auch gleich der Schreibschutz auf der Diskette. Der Hersteller weiß wohl, was der User mit dem Ding machen wird. Manch einer wird die Diskette wahrscheinlich schon dann formatieren, wenn er wieder mal an der idiotischen Passwortabfrage gescheitert ist. Hat man diese doch überstanden, wird man auch programmiertechnisch enttäuscht. Miese Grafik, die weder spannend noch dreidimensional ist, ergänzt sich mit Langeweile und stuhlgangförderndem Sound. Was sagt man zur Realitätsnähe? Tja, die ist gegeben, denn Simulgolf ist auch mit Extras garantiert genauso langweilig wie das echte Minigolf. Übrigens: Auch Minigolf-Fans werden keine Freude an diesem unterdurchschnittlichen Programm haben. Noch irgendwelche Fragen? *Peter Braun*

Grafik	5
Sound	2
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	3
Preis/Leistung	3



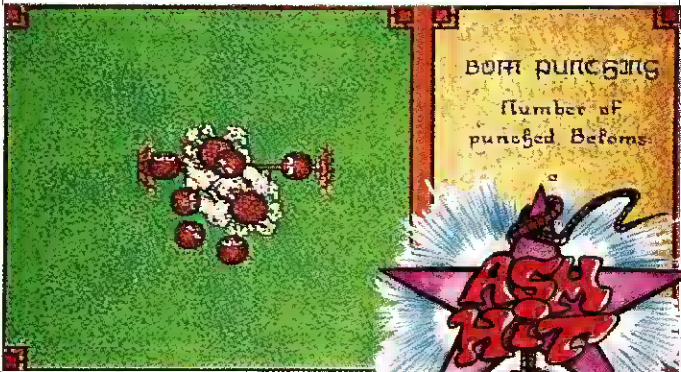
Unterdurchschnittlich: PC-Minigolf.

Welcome To The GRAND MONSTER SLAM...

Schauplatz eines „monströsen“ Kampfes



Monströs: „Faulton-Feeding“



Trainingsphase!



Das Stadion: Hervorragende Animation.

Programm: Grand Monster Slam, **System:** C-64, IBM und Kompatible, Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 70 Mark (C-64 ca. 50 Mark Disk., 40 Mark Kass.), **Hersteller:** Golden Goblins, **Muster von:** 42.

Wir schreiben irgendeine Zeit in irgendeinem (Fantasy-)Land. Die Karten für das Grand-Slam-Stadion sind schon seit Monaten ausverkauft. Viele Fans versuchen verzweifelt, noch 'ne Karte zu teuren Schwarzmarktpreisen zu ergattern, doch fast sieht es so aus, als wollten diese lieber auf ihr Geld verzichten, um selbst das großartige Ereignis verfolgen zu können. Angekündigt ist

»Eine gesunde Mischung aus Originalität, Spielwitz und Sport.«

ein Wettkampf, wie ihn die (Fantasy-)Welt noch nicht zu sehen bekam: Der GRAND MONSTER SLAM... So etwa könnte man sich die Ereignisse im Vorfeld dieses großen Turniers ausmalen, fände der GRAND MONSTER SLAM real statt. Da dem aber leider nicht so ist, begnügen wir uns halt mit dem Computerspiel, bei dem der User meiner Meinung nach voll auf seine Kosten kommen kann. Die Jungs von GOLDEN GOBLINS, dem Gütersloher Softwarelabel, haben sich mit ihrem Fantasy-Sport-Spiel voll ins Zeug gelegt. Herausgekommen ist ein fetziges, kurzweiliges und sehr schön animiertes Spiel, welches rundum äußerst

stark hitverdächtig zu sein scheint.

Eingezogen ins Stadion sind Vertreter der ulkigsten Rassen, vom muskelstrotzenden Helden bis zur wohlproportionierten Heldin, vom Ork bis zum Drachen und Minotauren. Worum es geht? Einmal im Sonnenjahr treffen sich alle Fantasy-Wesen zum großen Kampf der Rassen. Das Spielfeld gleicht einem großen Tennisplatz. Gegen den vom User gesteuerten Vertreter der Zwerge treten bis zu acht Fantasy-Gegner an, von denen's alle wirklich faustdick hinter den Ohren haben.

Die BELOMS, Vertreter einer unterdrückten, kugelförmigen Monsterrasse, dienen den Wettstreitern -mehr unfreiwillig- als Bälle. Die jeweiligen Kämpfer müssen nun versuchen, alle Beloms, die auf der Anstoßlinie verharren, mit einem gezielten Tritt auf die gegnerische Seite zu „katapultieren“. Sehr einfach hört sich's an, jedoch zeigt sich hier mal wieder, daß die Praxis völlig anders aussehen kann: Schon die Vielzahl der wegzukickenden Beloms macht es beiden Parteien sehr schwer, den Gegner mal eben schnell „abzuzocken“. Hinzu kommt, daß die kleinen Monsterchen gar nicht so leicht sind, denn wird man erst einmal von solch einer Kugel erwischt, liegt man für Sekunden bewußtlos am Boden aller Tatsachen, ein Zeitverlust, den der Gegner natürlich stets schamlos auszunutzen weiß. Es kommt hier also nicht nur auf's sture Kicken an, sondern auch auf's Zielen. Nur so kann man sich dem Gegner gegenüber wertvollen Vorteil verschaffen. Hat man es dann doch geschafft, seine Linie belomfrei zu bolzen, so muß man sich selbst ebenfalls heil ins gegnerische Feld stürzen. Dem Sieger winkt der gelbe Wams und 'ne Goldmedaille, dem Looser ein Job als königlicher Hofnarr.

Neben dem SLAM bietet das neue Programm aber noch mehr: Mindestens ebenso spaßig, doch auch ebenso schwierig wie der Wettkampf sind zwei Trainings-, bzw. Qualifikationsrunden. Sowohl „Revenge of The Beloms“, die Rache der getretenen Beloms, als auch das

„Faulton Feeding“ machen in der Tat einen Heidenspaß.

Die Beloms nehmen während der Trainingsphase furchtbare Rache. Der User steuert wieder einmal den sportiven Zwerg, der diesmal mit Hilfe eines Stockes Horden dieser braunen Kugeln abwehren muß. Das ist wirklich nicht einfach, vor allem gestattet das GOLDENGOBLINS-Team diesmal keinerlei Patzer, denn schon der erste Belom, der durchgeht, bringt unseren Helden zur Strecke.

Das Füttern der „Faultons“ hingegen geht dann wieder auf Kosten der leidgeprüften Monsterrasse. Dieses Training findet auf dem großen Spielfeld statt. Diesmal muß der Zwerg versuchen, die äußerst häßlichen, unkenähnlichen Krötenfroschmonster, „Faultons“ genannt, von der Abstoßlinie aus zu füttern. Das Problem: Diese fiesen Wesen sitzen fett und faul auf unterschiedlich hohen Sockeln, so daß man sich die Schußkraft ständig neu berechnen sollte.

GOLDENGOBLINS vollbrachte mit dem GRAND MONSTER SLAM eine meines Erachtens hervorragende Sportsimulation. Zum einen ist die Idee an sich schon sehr lobenswert, zum anderen wurde das Game mit vielen einzelnen Features sehr schön ausgekleidet. Sowohl die 3D-perspektivische Blickrichtung des Users, als auch detailgetreue Animationen und viele witzige Einlagen und Extras geben dem SLAM eine gehörige Portion Lebendigkeit. So ist beispielsweise das Publikum bis in alle Einzelheiten animiert worden, wodurch der Eindruck des ständig Bewegten entsteht. Der Sound ist ebenfalls, zumindest auf dem Amiga, ein gründliches Ohrenwaschen (vorher, versteht sich!) wert. Nur Realitätsbezug gibt's eben keinen, doch der muß auch nicht sein. Der „etwas andere“ Wettkampf bereitete uns während der Testphase einen Mordsfun, wie schon aus der nachfolgenden Bewertung ersichtlich sein wird...

Matthias Siegel

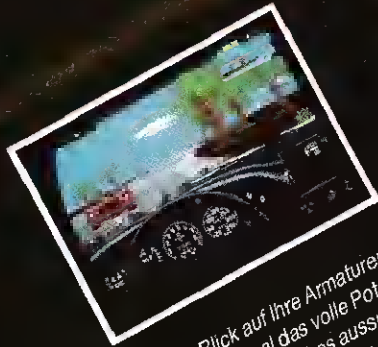
Grafik	10
Animation	11
Sound	9
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10



Test Drive II - The Duel

Unendliche Weite - unterträgliche Hitze.
Sie befinden sich in der Wüste! Die Straße führt geradeaus,
wie mit dem Lineal gezogen, bis weit über den Horizont hinaus
... der Traum eines jeden Autofahrers!
Sie setzen sich hinter das Steuer Ihres silbernen
Super-Sportwagens, fahren mit rund 200 km/h durch diese
Landschaft und genießen es, der Herr der Straße zu sein.
An Sie kommt keiner heran... oder doch?

Plötzlich zeigt sich etwas auf der Überholspur
Sie schauen noch einmal hin und trauen ihren Augen nicht.
Was auch immer das war, es war mit mindestens 240 km/h
unterwegs. Sie gehen mit Vollgas der Sache nach.
Sie holen auf. Der andere Fahrer blickt ihnen tief in die Augen.
Er hebt die Daumen... und rast voraus, indem er weitere 40
oder 50 km/h aus dem Inneren seines 478 PS starken
VB-Motors mit Doppel-Turbolader herausholt.



Sie werfen einen Blick auf Ihre Armaturen.
Sie wollten schon immer einmal das volle Potential des
sechsten Ganges Ihres Porsches ausspielen.
Sie schalten und rasen dann, Wagen an Wagen, über die
Wüstenstraße, über tückische Gebirgsstraßen und an
riesigen Waldern vorbei.
Wer wird diesen Zweikampf für sich entscheiden?

TEST DRIVE II - THE DUEL ist erhältlich für C64, Amiga und IBM. Scenery- und Car-Disks für alle Formate folgen!

ACCOLADE™
The best in entertainment software™

Vertrieb: RUSHWARE - Mitvertrieb: Microhändler



Wüste(n)-Rallye (ST)

Programm: African Raiders, **System:** Atari ST (getestet) Mega/Farbe/SW, Amiga, **Preis:** ca. 70,- DM, **Hersteller:** Tomahawk, **Muster von:** [23].

Sand und Staub, Reifengummi und Autowracks, röhrende Motoren und verendete Tiere – eine gut abgestimmte Mischung Abenteuer, die **TOMAHAWK** in **AFRICAN RAIDERS** verspricht. Es gibt tatsächlich Jahr für Jahr eine Menge Verrückte, die sich in das letzte Abenteuer, das Mensch und Maschine gleichermaßen fordert, hineinstürzen: die Rallye Paris – Dakar. Sollte es Ihnen bislang an beidem in ausreichendem Maße gemangelt haben, können Sie hier das waghalsige Unternehmen nachvollziehen. Wie der Titel aber schon sagt, spielt sich diese Rallye in Afrika ab, weit ab von der europäischen Zivilisation. Ausgangspunkt dieser Rallye ist nicht Paris, sondern schon

Tunis, was aber keinesfalls bedeutet, daß die Rallye einfacher wird.

Am besten, Sie suchen sich zum Spielen schon einen Copiloten, der Ihnen einen Teil der Koordination bzw Navigation abnimmt, denn hier geht es hauptsächlich um Schnelligkeit und Zielsicherheit. Während der Fahrer sich ausschließlich auf die Strecke konzentriert, kann der Copilot unterstützende Arbeit für den richtigen Weg leisten.

Wie Bernd bei der Vorstellung des Spieles schon geschrieben hat, geht es ziemlich rund. Dabei ist es egal, ob man auf der Strecke bleibt, oder abseits fährt („Ich kenn da 'ne Abkürzung“). Man hat auf jeden Fall alle Hände voll zu tun, wenn man gewinnen will. Insgesamt geht es bei dem Rennen über fünf Etappen.

Zunächst zur Strecke, dann zum Auto selbst. Die Strecke führt, wie könnte es anders sein, quer durch die Wüste. Neulinge halten sich am besten

Mit den Kanälen per Du

an den vorgegebenen Weg, der durch Fässer markiert ist. Eine allzu hohe Geschwindigkeit kann man dabei aber nicht fahren, sonst donnert man gegen eines der Fässer. Dann muß man den Rückwärtsgang einlegen, ein Stück zurücksetzen, Vorwärtsgang, und weiterfahren. Das nervt manchmal ein bißchen, obwohl die Steuerung ziemlich einfach zu bedienen ist. Die zweite Möglichkeit ist, querfeldein zu fahren. Dann kann man je nach Streckenzustand auch mal Vollgas geben. Damit man nicht das Ziel verfehlt, liegt dem Spiel eine Land- und Streckenkarte bei, die sehr hilfreich ist. Auf dieser Karte sind auch sämtliche Hindernisse eingezeichnet, auf die man während der Fahrt treffen kann. Da wären zum Beispiel Dünen und Treibsandflächen, Ölgebiete, Autowracks, alte Reifen, etc. Leider kommt man dabei nicht umhin, das Tempo zu drosseln bzw. den Allradantrieb zuzuschalten. Wichtigster Vorteil der Karte ist aber die Orientierungshilfe zum Zielpunkt der jeweiligen Etappe.

Das Auto ist nicht weniger gut geeignet, es mit allen Anforderungen der Strecke aufzunehmen. Der Sprit beispielsweise reicht aus, um ungefähr eineinhalb Etappen zu fahren. Geht er trotzdem einmal aus, kann man für Anrechnung mehrerer Strafstunden sich in die nächste Stadt befördern lassen. Weiterhin ist das Auto mit einem Bord-

computer, einem Kompaß und einem Kilometerzähler ausgestattet. Während der Kilometerzähler tast überflüssig ist, kann man auf die beiden anderen Geräte, besonders auf den Kompaß, kaum verzichten. Zwar bedarf es einiger Übung, ihn zu lesen, aber er ist eine große Hilfe. Aufpassen muß man aber sehr darauf, daß man sich nicht allzuoft „wickelt“, denn dann kann es passieren, daß die Instrumente wegen Beschädigung falsche Anzeigen machen.

Auf dem Bildschirm sieht das Ganze dann so aus: Vier Fünftel des Bildschirms gehen für das Szenario drauf, auf dem unteren Fünftel stehen die Anzeigen. Oben sieht man auch den eigenen Flitzer (sieht ganz gut aus) sowie jede Menge aufwirbelnden Staub. Auch die Konkurrenten ziehen eine mächtige Staubwolke hinter sich her. Gelegentlich überschlägt sich die Kiste auch, um dann einen Moment später mit röhrendem Motor weiterzujagen. Den Rest sagt auch ein Bildschirmfoto in ausreichendem Maße. Der Hintergrund sowie das Auto sind dazu anständig animiert und der Sound (Aufheulen des Motors) reiht sich gut ins Gesamtbild ein. Alles in allem ein gutes Game, das manchmal bloß vier Hände und vier Augen erfordert (trotz Pause-Taste). Wenn der Preis nicht so hoch wäre, könnte man bedenkenlos zugreifen.

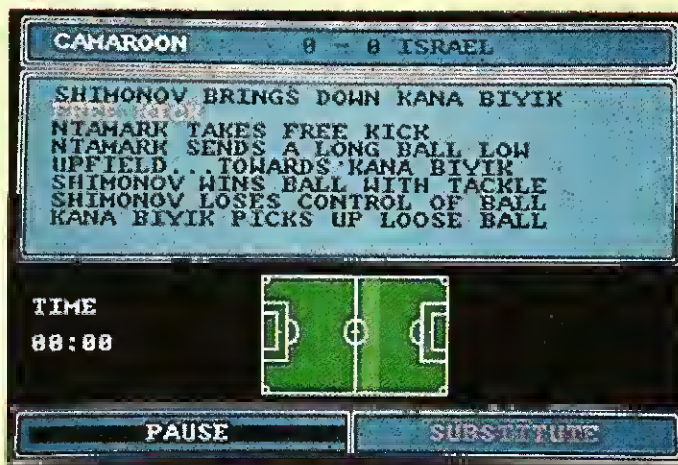
Peter Braun

Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8

Realistisch und detailreich

Programm: Track Suit Manager, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64, Spectrum, **Preis:** Amiga/Atari ST ca. 65 Mark; C-64 ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Goliath Games, Weston-Super-Mare, England, **Muster von:** Daten-Service Tenbrock GmbH, An der Obererff 63, 4040 Neuss 1, Tel.: (02101) 41034.

Da es bislang für den Amiga nur wenige überzeugende Fußballmanager-Simulationen gibt, war ich gespannt auf **TRACK SUIT MANAGER** von **GOLIATH GAMES**. Dieses Programm, welches vor allem in England für Furore sorgte, ist bereits seit fast einem halben Jahr für 8-Bit-Systeme erhältlich und bietet folgende Spielinhalte:



Textinformation zum Spielgeschehen.

(Foto: Amiga)

Einstellbare Mannschaftsaufstellung (Abwehr, Mittelfeld und Angriff sind je nach Taktik unterschiedlich stark zu besetzen), Freistöße, Einwürfe, Abseitsregeln, individuelle Spielerfähigkeiten, Abstoße, Eckbälle, Elfmeter, Dribblings (je nach Fähigkeit des Spielers), Fouls, Gelbe und Rote Karten, Sperren, Reservespieler, Kopfbälle, Nachspielzeit, Elfmeterschießen (auch nach Verlängerung) und mehr!

TRACK SUIT MANAGER ist kein Programm, bei dem man darum kämpft, aus der Vierten in die Erste Division aufzusteigen, sondern eine sehr realistische Europa- und Weltmeisterschaftssimulation. Zu Beginn suchen Sie sich eine von insgesamt 32 Nationen aus und geben zwischen mindestens 30 und höchstens 100 Spielern

Das Bauklötzchen-Rennen

Programm: Run the Gauntlet, **System:** C-64 (getestet), Atari ST, Amiga, Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 28 - 35 DM (8-Bit-Kass.), ca. 45 - 50 DM (8-Bit-Disk.), ca. 65 DM (ST-Disk.), ca. 80 DM (Amiga-Disk.), **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** [18]

Nachdem OCEAN in letzter Zeit fast nur noch mit harter Action-Kost im Stil von *Operation Wolf* auf den Markt kam, war ich um so erfreuter, als mit **RUN THE GAUNTLET** endlich wieder ein Sportspiel auf meinem Tisch landete. Keine Gewaltorgien, Blutbäder und Massaker – einfach ein friedlicher Wettkampf um Punkte und Positionen. Und dann steht da noch, daß es sage und schreibe neun aufregende Disziplinen geben soll! Wow!

Also schnappte ich mir einen Stick, einen C-64, eine Floppy, einen Monitor sowie diverses Allerlei (Kaffee, Kippen, Kuchen, etc.) und stellte daraus ein schmackhaftes Arrangement zusammen. Zum Essen kam ich allerdings nicht, denn das Programm meldete sich dank eines sehr fixen Floppy-speeders schon nach kürze-

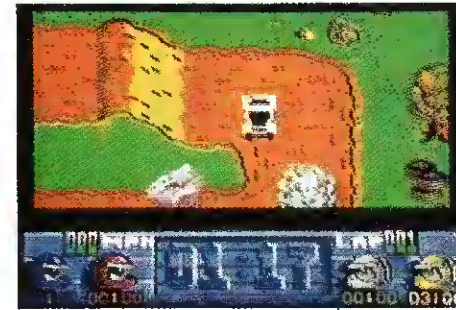
ster Zeit mit einer guten Titelmelodie, mit der **Jonathan Dunn** endlich zeigt, daß er doch was drauf hat. Mit der Space-Taste geht's dann weiter in ein Menü, in dem die Anzahl der Mitspieler (max. drei) und die Nationalität (eine von nur vier!) ausgesucht werden darf. Dann mischt der Computer kräftig durch (im Ernst!) und präsentiert dem Spieler drei von neun zufällig ausgesuchten Disziplinen, die nun zu absolvieren sind. Um diesen „Spießbrutenlauf“ (als Synonym für RUN THE GAUNTLET) zu gewinnen, müßt ihr in den drei Disziplinen mit je drei Läufen je drei Runden möglichst immer die vorderen Plätze belegen. Für den ersten Platz werden nämlich 20 Punkte gutgeschrieben, für den zweiten 15 und für den dritten Platz immerhin noch 10. Wer jetzt jedoch denkt, daß mehrere Mitspieler gegeneinander wettstreiten können, ist schief gewickelt, denn jedem Spieler werden Computerpacer als Konkurrenten zur Seite gestellt. Daß aber gerade der Spielspaß zu zweit oder zu dritt erheblich zunimmt, hat den OCEAN-Programmierern wohl noch keiner erzählt. Dieser Punkt war aber

beileibe noch nicht der letzte Nackenschlag: **RUN THE GAUNTLET** verspricht zwar neun Disziplinen, aber tatsächlich sind's nur drei, die mit drei verschiedenen Fahrzeugen durchgeführt werden! Was noch übrigbleibt, ist eine Stock-und-Stein-Ralley im Stile von *Supersprint*, ein Wasserboot-Rennen im Stile vom *Jet Bike Simulator* und eine Laufdisziplin Marke **Combat School**. Ob da wohl die Käufer etwas auf den Arm genommen werden sollten? Der Spielspaß der drei übriggebliebenen Disziplinen hält sich zudem in engen Grenzen, denn es gibt einfach zu wenig Abwechslung.

Bei der Rallye schaut Ihr von oben auf einen Teil der Strecke, die aussieht, als sei sie mit Bauklötzchen aufgebaut, auf der drei kleine Bauklötzchen wie die Hummeln umhersausen. Zwar sind Scrolling und Animation in Ordnung, aber die Backgrounds machen apathisch, und der Streckenverlauf ist stupide harmlos und ohne jede Tücke. Gleiches gilt für das Wasserboot-Rennen, bei dem man durch das Scrolling nie so recht weiß, welches Tor man als nächstes ansteuern muß. Zwar sind auch hier die Animation und der Sound voll okay, aber die sonstigen Grafiken geben nicht viel her.

Den Vogel schießt aber der Hindernislauf ab, denn da gibt's eine dermaßen hirnrissige Steuerung, daß Ihr spätestens nach zwei Minuten keine Lust mehr haben werdet, irgendwelche dubiosen Joystickfolgen zu drücken, um an Netzen, über Baumstämme und den Morast

vorbeizukommen. Die Steuerung ist übrigens auch noch halbwegs von **COMBAT SCHOOL** abgeguckt, aber da war's ja noch erträglich.



C-64-Version

Wenn Ihr Pech habt, dürft Ihr nach dem Computerlos natürlich dann gleich dreimal durch den Morast waten, und dann hört der Spaß auf – zumal man für dieses Programm noch den völlig überbeurteilten Preis von bis zu 80 Märken lohnen darf. Ich bin zwar nicht unbedingt der absolute Ballerfreak (wenn ich auch meistens mehr Punkte hole als Otti), aber angesichts von Softwareereinfällen à la *RUN THE GAUNTLET* gebe ich OCEAN hier noch die Empfehlung mit auf den Weg, sich doch bitteschön in Zukunft vollends auf Action-Games zu spezialisieren, denn da hat diese Firma anscheinend am meisten auf dem Kasten.

Michael Suck

Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	4
Spaß/Spannung	3
Preis/Leistung	4

men für Tor, Abwehr, Mittelfeld und Angriff ein. Im Programm sind alle aktuellen Daten der bekannten und vom Hersteller durch die FIFA ermittelten Spielerattribute sämtlicher Kicker der Nationalteams enthalten, so daß eine absolut realistische Fußballsimulation garantiert ist. Nach Eingabe aller Spieler erscheinen die acht ausgelosten Gruppen für die Qualifikation zur Teilnahme an der Europameisterschaft. Nun kann man sich über Spieltermine und -paarungen informieren. **TRACK SUIT MANAGER** läuft im Jahresrhythmus, wobei immer der 1. Juli den Beginn der Vorbereitungen einläutet. Die offiziellen Qualifikationsspiele beginnen für alle Mannschaften immer erst am 10. Oktober. Bis dahin können noch diverse Testspiele durchgeführt und andere Teams beobachtet werden.

Bei den Spielen können, da ohnehin schon massig Speicherplatz verbraucht wird, natürlich

keine bewegten Grafiken mehr gezeigt werden. Stattdessen hat sich **GOLIATH GAMES** für einen Spielbericht in Textform entschieden, wobei die Schrift vertikal gescrollt wird.



»Der Detailreichtum macht aus TRACK SUIT MANAGER eine wirklich überzeugende Fußballsimulation.«

Hier wird man sehen, wie sich die verschiedenen taktischen Schachzüge (4-2-4/4-3-3/4-4-2, langsamer oder normaler Spielverlauf, Konterspiel, Mann- oder Raumdeckung) auf den Spielverlauf auswirken. Ferner kann man jedem Spieler seinen speziellen Gegner

zuordnen sowie frei entscheiden, welcher Spieler während der 90 Minuten Freistöße, Eckbälle, Elfmeter und Einwürfe ausführen soll. Diese Details habe ich bei allen anderen mir be-

Einzelkriterien, die bei jedem Spieler im Programmverlauf berücksichtigt werden. Dies bei Hunderten von Spielern nachzuvollziehen, ist sicher keine Kleinigkeit. Umso überzeugender ist das, was hier geboten wird. Dies alles rundet **TRACK SUIT MANAGER** zu einem fast perfekten Spiel ab. Wer in erster Linie Wert auf bewegte Bilder und animierte Spielsequenzen legt, sollte die Finger von diesem Programm lassen; wer aber eine realistische Fußballmanager-Simulation für seinen Amiga sucht, wird mit **TRACK SUIT MANAGER** bestens beraten sein. Hoffen wir abschließend, daß demnächst noch weitere ähnlich gute Programme von **GOLIATH GAMES** auf den Markt gelangen! U. W.

Grafik	6
Handhabung	10
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	10



Aufgerüstet:

16-Bit-Mega-Drive bald mit Homecomputer-Qualitäten?



Produkt: Mega Adapter, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** 139 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** CWM-Versand, 3387 Vienenburg 1.

Ein wenig untertassenförmig sieht es aus, das futuristische, runde Design des neuen **MEGA ADAPTERS** für die 16-Bit-Konsole von **SEGA**. Das Gerät mit der Herstellerbezeichnung „HAA-2600“ wird mühelos mit leichtem Druck auf das MEGA DRIVE aufgesteckt.

Neben der Pause-Taste und der Aussparung für die Power-Anzeige des Grundgeräts verfügt der Adapter über zwei Inputs, den Modulschacht und den Card-Input.

Im Gegensatz zum Card-Input, der sich ohne Probleme mit deutschen Programmkarten des MASTER SYSTEMS füttern läßt, nimmt der Schacht bislang nur die original japanischen Module mit der schmalen Schnittstelle an. Das ist für den Besitzer der Acht-Bit-Konsole zwar momentan recht ärgerlich, aber eben nicht zu ändern. Dem aufmerksamen Betrachter wird jedoch sehr schnell die vorge-

Der Einzug in die deutschen Länder wird sich neuesten Informationen zufolge (im offiziellen Rahmen zumindest) noch ein ganzes Jahr hinauszögern, und doch ist das Gerät seit einiger Zeit schon in aller Munde: Die Rede ist von SEGAs neuer 16-Bit-Konsole, dem MEGA DRIVE. ASM stellte die „Maschine“ bereits im Februar vor, Schnee von gestern also. Das Neue: Schon jetzt haben die Japaner die Kiste „aufgemotzt“, zunächst mit einem MEGA ADAPTER, der nun auch die Acht-Bit-Module des herkömmlichen MASTER SYSTEMS auf dem MEGA DRIVE zuläßt (siehe Bericht im folgenden...). Doch es kommt noch besser, denn für die baldige Zukunft kündigt SEGA einige Zusatzartikel an, die dem 16-Bitter durchaus den Charakter eines Homecomputers verleihen werden. In Arbeit sind zur Zeit ein FLOPPY DISC DRIVE, ein Keyboard, sowie ein Grafikboard und ein Modem zum Zwecke der Datenfernübertragung (DFÜ). Damit könnte die Konsole dann zur echten Konkurrenz für so manchen Homecomputer werden. Gegenwärtig haben sich in Deutschland mindestens zwei Vertrieber des MEGA DRIVES samt Zubehör gefunden. Wie jede gute Nachricht hat auch diese 'nen kleinen Pferdefuß, denn der Adapter mag zunächst nur japanische Module, die leider ein anderes Schnittstellenformat haben als das Exportgut für West Germany.

fertigte Aussparung im Gehäuse des Adapters ins Auge fallen. Ein Vergleich mit einem Modul des MASTER SYSTEMS

verschafft Gewißheit: Hier setzt die „Stanze“ für die deutschen Module an. Wann? Etwa ein Jahr sollte man sich schon

noch gedulden können. Solange jedoch kann sich der Interessent durchaus mit textlosen Japanmodulen „über Wasser halten“, von denen zur Zeit *Solomon's Key*, *Bubble Bobble*, *Rygar* und *PowerDrift* erhältlich sind.

Für das 16-Bit-Grundgerät sind im übrigen zur Zeit drei weitere Module zu haben: *Afterred Beast*, *Space Harrier II* und *Alex Kidd III* (über welches wir auch in dieser Ausgabe berichten!). Demnächst erscheinen werden solche „Hammer“ wie *Phantasy Star II*, *PowerDrift*, *Super Hang On*, *Ghosts'n Goblins II*, sowie ein Soccer- und ein Baseball-Game. Es geht also voran – ins nicht mehr ferne Zeitalter...

Matthias Sieglk

HAA-2600:

Positiv: Bedienerfreundlich durch einfache Handhabung, ausgewogenes Preis/Leistungsverhältnis, Card-Input 100% kompatibel.

Negativ: Modulschacht noch nicht kompatibel (Umrüstsatz in Planung!).

Von Marias, Madonnas und Skins

Programm: Vigilante, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Irem Corporation, Japan, **Muster von:** Gamesworld, München.

Frühlingszeit, Prügelzeit? Oder wie kommt's, daß in letzter Zeit so viele Prügelgames-la *Double Dragon* erscheinen? Mit **VIGILANTE** liegt uns ein weiteres Game dieses Genres für die „gute alte“ **PC-ENGINE** vor. Verwunderlich ist der „geschichtliche Hintergrund“ dieses **PC-ENGINE**-Titels, denn auf dem **SEGA-MASTER-SYSTEM** heißt es doch, „Maria“ sei von irgendwelchen militanten Mitgliedern einer Straßengang entführt worden und Du hättest die verantwortungsvolle

Aufgabe, dieselbe zu retten. In der **PC-ENGINE**-Version jedoch steht groß und breit auf dem Screen: „The skinheads have taken Madonna hostage. Take the power into your own hands“, was soviel heißt, wie „Die Skinheads haben Madonna(!?) entführt, Du mußt sie befreien“. Irgendwie komisch, daß in ein und demselben Spiel von zwei verschiedenen Hauptdarstellern die Rede ist. Aber das soll uns ja nicht stören, denn „Madonna“ läßt sich mindestens genausogut befreien, wie „Maria“, oder?

Um dieses süße Mädels zu retten, mußt Du Dich durch vier verschiedene Stadtteile kämpfen, die einen steigenden Schwierigkeitsgrad aufweisen.

Beginnen wir mit dem ersten dieser vier Level:

Austragungsort ist eine Geschäftsstraße mit vielen Bars, Restaurants usw. Hier kommen die verschiedenen Gegner auf Dich zu, um Dir zu zeigen, was 'ne Harke ist. Doch Du als karatemäßige Kämpfernatur läßt Dich natürlich nicht so schnell unterkriegen. Auch wenn die Gegner „ein wenig“ in der Überzahl sind und mit teilweise ungerechten Mitteln fighten (Messer, Pistole). Zum Glück bist Du mit der Handhabung eines Tschakos vertraut, und wie der Zufall(!?) es nunmal so will, findest Du auch sogleich eins von diesen Dingern. Auf geht's: Nichts wie leergefegt die Straßen! Doch

am Ende des ersten Levels wartet ein schlagstockbewaffneter Blonde sowie ein bärtiger Würger auf Dein Erscheinen, um Dir zu zeigen, wer der Herr im Hause ist. Diesen Obermost kann man aber relativ leicht bezwingen, indem man so nah wie möglich rangeht und dann mit Hilfe des zweiten Feuerknopfes geschickte Fußtritte in Richtung Gesicht verteilt. Weiter geht's dann auf'm Schrottplatz, wo diverse gelb gekleidete Farbige mit schmierigen Schlagketten sowie baseballkeulenschwingende Blondies auf Dich warten. Doch auch dieser Abschnitt ist mit etwas Geschick und Muskelkraft zu bewältigen. Dann kommt schon der erste „Hammer“: Zwei Affen in Menschengestalt, mit ungeheuer viel Schlagkraft und Sprunggeschick (machen andauernd Salti), wollen Dich niedermachen! Diese habe ich



dank des implementierten Continue-Modes erledigen können. War aber echt hammerhart! Nun noch ein paar Worte zur technischen Seite dieses Games: Die Grafik entspricht in etwa der des gleichnamigen Arcade-Automaten, welcher übrigens auch von IREM stammt; eine gute Zehn ist hier sicherlich angebracht. Soundmäßig hat sich VIGILANTE auf der „Engine“ die Neun redlich verdient, denn die Ge-

räusche und auch die Musik wurden quasi eins zu eins vom Spielhallenvorbild übernommen. Leider ist das Scrolling nicht absolut ruckelfrei, das kann man aber in Anbetracht der vielen, nicht zu klein geratenen Sprites durchaus verschmerzen. Motivierend ist dieses Prügelgame allemal. Der Spielablauf ist fraglich, da brutal, aber dennoch eine Sieben wert. Der Preis von etwa 100 Mark geht auch in Ordnung (die

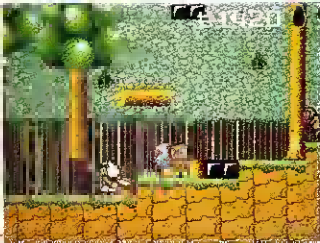
technisch mangelhaft in Szene gesetzte MASTER-SYSTEM-Fassung kostet immerhin 90 Mark), so daß ich hier ebenfalls eine Neun für angemessen halte.

Torsten Oppermann

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	6



Einfach zauberhaft!



Ein Holzhacker!

Programm: Alex Kidd III, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** CWM-Verband, 3387 Vienenburg.

Das Sega Mega Drive dürfte neben der PC-Engine wohl eine der vielversprechendsten Spielkonsolen der nächsten Jahre sein, denn gerade SEGA ist einer der größten Spielhallenautomaten-Produzenten (Sch...wort) und scheut sich nicht, auch die nagelneuesten Automaten-Hits für den Heimgebrauch umzusetzen. Jüngstes Beispiel dafür ist die perfekte Konvertierung von ALEX KIDD III, jener Jump-and-Run-Saga mit dem Schreibfehler, in der der Spieler einen kleinen Typen steuert, der wie ein Monchichi aussieht (Ihr wißt schon, diese kleinen, süßen Affen). Diesmal muß unser Held quasi durch die halbe Welt laufen, um schließlich zu einer Burg zu gelangen. Aufgeteilt ist die langwierige Wunderschaft, wie könnte es anders sein, in zwölf verschiedene Levels, in denen Ihr so ziemlich alles an Landschaften sehen könnt, die man sich vorstellen kann. So gibt es Abstecher in die Wüste (Pharaonen-Überbleibsel inklusive), durch Städte, Wälder, ins Meer, über Berge und sogar durch die Luft. Jedes Level bietet dabei ganz individuelle Hindernisse und Gegner, für die man sich erstmal eine Strategie zurechtlegen muß. Punkte vegibt das Programm übrigens keine, dafür können aber massenhaft Goldstücke aufgesammelt und dann wieder verzockt werden. Und das geht so: Ab und an könnt Ihr durch Türen oder sonstige, teils versteckte Eingänge in einen Raum gelangen, wo Ihr gegen einen Widersacher mit

den Händen knobeln müßt (Schere schneidet Papier, Schere fällt in Brunnen, etc.). Habt Ihr gewonnen, so dürft Ihr Euch für einen bestimmten Preis einen Bonusgegenstand aneignen. Diese reichen von der Schußfähigkeit über ein Schutzschild bis hin zum Hubschrauber. In einem eigenen Menü können diese Zusatzausrüstungen aktiviert werden. Sie bleiben dies solange, wie mit dem jeweilige Leben gespielt wird oder bis ein unzerstörbares Hindernis auftaucht. Kaufen könnt Ihr übrigens beliebig viel, allerdings solltet Ihr immer ein bißchen Kohle in Reserve halten, denn mit der könnt Ihr Euch nach dem frustrierenden „Game Over“ eine Spielfortsetzung erkaufen, und die kostet zwischen 500 und 1000 Goldstücke. Mit dem Monchichi kommt man auch ohne Extras ganz gut über die Runden, denn immerhin kann er laufen, treten, boxen und ziemlich gut springen. Es macht echt jede Menge Spaß, die einzelnen, witzig gestalteten Levels zu durchlaufen und die Geheimnisse des Spiels zu lösen. So gelangt man z.B. gleich im ersten Level in ein Höhlen-Bonuslevel, indem man bei einer Palme einfach auf den Boden springt – der bröckelt dann nämlich ab. Ansonsten haben die Programmierer vielerorts noch halbschwerere Plattform-Passagen in bester SMB-Manier eingebaut, bei denen gutes Sprungtiming und/oder die Boxkünste des Helden getragt sind. ALEX KIDD III wird aber nie so frustrierend schwierig, daß man die Hoffnung aufgibt. Mir selbst hat's soviel Spaß gemacht, daß ich bei insgesamt 30 Testspielen und fünf „Continues“ bis zum neunten Level kam.

Michael Suck

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»Null problemo«

Programm: Alf, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** [18].

Der kleine außerirdische Wicht, inzwischen zum Mega-Star der Flimmerkiste herangewachsen und bei alt und jung trotz seiner chronischen Katzenneurose am Beliebtheitsgrad wohl kaum zu übertreffen, beginnt ab Juni dieses Jahres nun auch seine Compi-Karriere: ALF. Als Sprungbrett dient diesmal allerdings kein Rechner, vielmehr macht sich der Sprücheklopfer mit der großen Nase von der Konsolenecke aus breit. SEGA nahm sich der putzigen Gestalt an und wirft mitten im allgemeinen ALF-Boom ein Modul für das Master System auf den Markt, um sich so an der Produktpalette weltweiter ALF-Hersteller tatkräftig zu beteiligen. Was bislang ein recht verheißungsvoller Gedanke war, entpuppt sich jedoch sehr schnell als derbe Enttäuschung, denn das adventureartige Modul wird der Erwartung der Käufer-schicht in keinsten Weise gerecht werden können. „Nur Problemo“ statt „Null Problemo“, so lautet die Devise nach kritischer Betrachtung des brandneuen SEGA-Games. Der Gesamteindruck wurde einstimmig mit „schlecht“ bezeichnet, was meines Erachtens immer noch sehr milde ausgedrückt ist. Beginnen wir zunächst mit der inhaltlichen Betrachtung. Einzige Assoziation zur Fernsehserie liefert das Titelbild mit der „naturgetreuen“ Darstellung des Unikums. Was danach folgt, hat mit ALF nun wirklich nichts mehr gemeinsam. Man steuert die Figur durch verschiedene Räume, stets in der Hoffnung, mal irgendeinen Wiedererkennungseffekt zu verspüren, doch selbiger bleibt leider völlig aus, sieht man mal von der Katze ab, die unser Pseudo-ALF „en passant“ mitnehmen kann. Neben den Räumlichkeiten erscheinen Szenen, in denen ALF sich u.a. im Straßenverkehr bewähren



Alf sucht Saffire

muß, aber auch innerhalb eines R-Type-artigen Horizontalganges, der ja wohl ganz und gar nicht hierher gehört.

Man muß sich ernsthaft fragen, für welche Zielgruppe das Game denn eigentlich konzipiert ist, denn zum Teil ist der Schwierigkeitsgrad außerordentlich hoch angesetzt, was nicht gerade der Motivation zugute kommt. Negativ fällt auch die Steuerung sowie der technische Gesichtspunkt auf. Offensichtlich schlechte Kollisionsabfragen und sehr einfach gehaltene Animationssequenzen tragen nicht gerade zu einer Aufwertung des Games bei, ganz abgesehen von der relativen Unbeweglichkeit der Spielfigur und vom langweiligen, einfältigen Sound.

Mir scheint, SEGA hat diesmal die Fertigstellung des Games nicht lang genug abwarten können, denn aus der ALF-Materie, wie sie uns allen von der Mattscheibe her bekannt ist, kann man weitaus mehr machen. Hier kommt weder die Schlagfertigkeit ALFs noch die Schelmenhaftigkeit dieses Außerirdischen zur Geltung, von „lustig“ fehlt diesmal sogar jede Spur. Werbeträchtig könnte hier im Höchstfall der Titel sein, doch auch ein Supertitel kann nicht über 'ne dermaßen schwache Leistung hinwegtäuschen. ALF ist nur knapp an der Flop-Grenze vorbeigehuscht, so daß wir zu folgendem Ergebnis kommen... Matthias Siegl

Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	2



Dann lieber „No Future“!

Blue Sky, Ferrari, Sonnenbrille

Programm: Cyborg Hunter, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** [18].

Lieber „No Future“ statt „Low Future“. Diesen Ausdruck würde ich mir sehr wahrscheinlich zu Herzen nehmen, wäre die Zukunft tatsächlich so öd und schwach, wie sie **SEGA** in einem neuen Konsolentitel darzustellen pflegt. **CYBORG HUNTER** heißt diese Kreation nach uraltem Strickmuster. Selbst die Story ist zum Leidwesen aller Spieletester sehr bartbehangen. Natürlich spielt sich das Drama (oder Trauma?) in fernster Zukunft ab, genauer gesagt im Jahre 2242. Gleich

höchster Wichtigkeit, natürlich ist das gesamte Universum unter Kontrolle eines Bösewichts samt Gefolge, die Japaner nennen ihn diesmal „Vipron, the leader“. Als Schauplatz dient ein relativ überschaubares System aus sieben Sektoren („A“ bis „G“), die in sich nochmals in verschiedene Ebenen und Gänge unterteilt sind. Der Obermütz verbirgt sich selbstverständlich in Sektor „G“, den man erst gegen Ende der Geschichte durchkämpfen kann.

Die Spieltaktik als solche ist ebenso einfach wie die grafische Ausarbeitung des nüchtern wirkenden Screens. „Jump, hit and run“, eine altbewährte Methode, führt den **CYBORG HUNTER**, übrigens „Paladin“ genannt, durch die Gänge des zu „säubernden“ Territoriums. Sammeln muß der Held alles, was ihm in die Quere kommt, denn nur so verbessert sich die Qualität seines Kampfermögens. Ungewöhnlich und merkwürdig ist die Handhabung des Games: Man benötigt zwei Joypads oder einen Stick und ein Pad, um so richtig zum Zuge zu kommen, denn auf dem Screen befinden sich zwei Skalen, die Lebenslinie und eine „Schußkraft-Skala“, wie ich sie mal nennen mag. **Nur** mittels des Joypads im zweiten Port kann der User sich das Inventory ranholen, und **nur** über das Inventory kann er verfügbare Waffen und Extras, die er unterwegs mitnimmt, aktivieren. Das Waffenpotential ist mit der zweiten Skala direkt verbunden, was bei Anwendung den



Vorteil hat, daß die Lebenslinie ein wenig geschont werden kann. Beginnen muß der Spieler in Sektor „A“, der wie alle übrigen von den „Gorillas“ des Vipron verseucht ist. Ein Fahrstuhl transportiert Paladin in die verschiedenen Ebenen eines jeden Sektors. Um jedoch in weitere Sektoren zu gelangen, benötigt unser Held jeweils die passende „ID-Card“, die er sich vorher aneignen sollte.

Die vorhandenen Sprites sind nicht allzugroß ausgefallen, was dem Scrolling hier sehr zugute kommt, allerdings sind die einzelnen Animationsphasen nicht gerade die anspruchsvollsten ihrer Art. Die Mannen Viprons gleichen undefinierbaren Aliens, die meist sehr schnell „um die Ecke“ gebracht werden können, schön gelöst wurde hier der Aspekt der Überschaubarkeit. Links oben enthält der Screen eine Art Frühwarnsystem, auf dem die verschiedenen Gegner rechtzeitig anhand unterschiedlicher Einfärbung (aha!) erkannt werden können, rechts daneben befindet sich ein Plan des jeweiligen Sektors mit genauer Positionsangabe des Helden.

Leider ist der Inhalt so einfallslos wie nur was, 'tschuldigung, wie die Grafik, so daß auch diese beiden Features dem Game keinen Auftrieb geben können. Von einem gesunden Preis/Leistungs-Verhältnis kann unter all diesen Gesichtspunkten leider keine Rede mehr sein, auch wenn **SEGA** im Verkauf schon 'nen Zehner gegenüber anderen Modulen runtergegangen ist.

Matthias Siegl

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	4

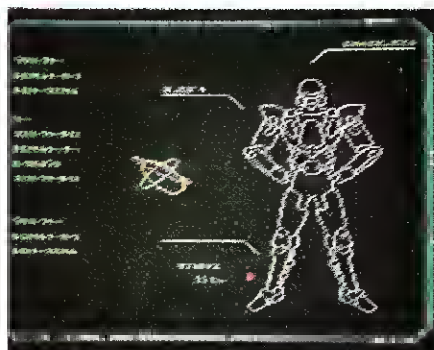
Programm: Out Run 3D, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** [18].

Mit der Neufassung eines Meinstigen „De Luxe-Spielhallen-Rennsportvergnügens“ wartet nun **SEGA** für ihren Achtbitter auf und bringt damit die 3D-Brille wieder ins Spiel: **OUT RUN 3D** heißt das Game, oft umgesetzt, damals jedoch als Katastrophe auf der Rechnerpalette und als gerade so spielbare Version auf dem **MASTER SYSTEM** bekannt (ASM berichtete in 02/88). Durch den Einsatz des nicht ganz preiswerten Zusatzgeräts allerdings erfährt das einst nur mäßige Game nun eine qualitative Aufwertung. Rennsportfans, die sich so richtig in die Materie reinknien möchten, sollten gewarnt sein, denn das 3D-animierte Game verlangt dem Spieler doch so manch' brenzlige Situation ab. Am Spielablauf hat sich im Vergleich zur konventionellen Machart nichts geändert, der Ferrari ist noch immer offen, der Himmel blau, auch das obligatorische Drehen am Radio-knopf wurde bei der Überarbeitung nicht vergessen. Sehr eindrucksvoll wirken die waghalsigen Szenen auf den User, denn gerade schwierige Pistenabschnitte wie Kuppen, Berge und Tunnel werden durch das Dreidimensionale zu den rasanten Parts des Geschehens.

Leider ist das Geschehen im Gesamteindruck nicht flüssiger geworden, so daß sich der User in der Tat nur an eben diesen Details erfreuen kann. Meines Erachtens ist **OUT RUN 3D** für „Brillenträger“ durchaus passabel, für solche, die bislang jedoch ohne dieses Wunderding auskommen konnten, wäre eine Anschaffung im Vergleich zur Leistung eher indiskutabel.

Matthias Siegl

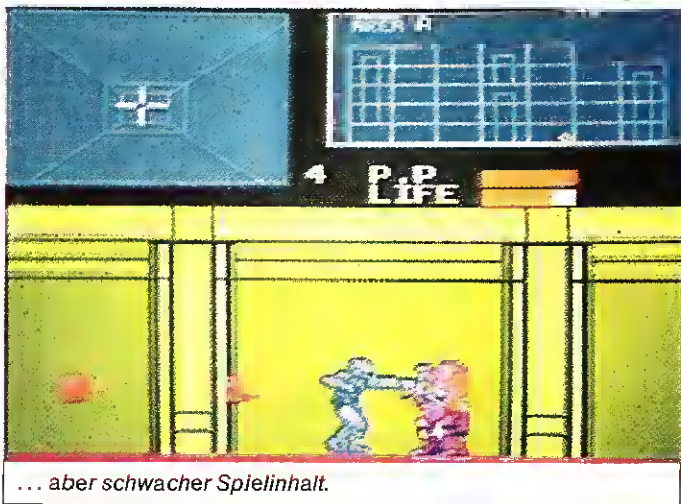
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	6



Starke Anatomie, ...

nach Aktivierung der Konsole wird der Spieler über Anatomie und Funktion eines futuristischen Kopfgeldjägers aufgeklärt, dann geht's auch schon los.

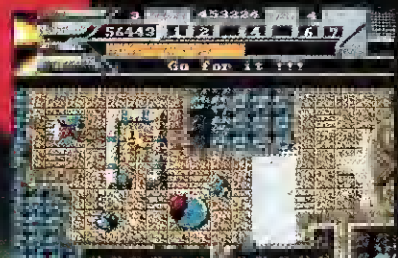
Natürlich ist die Mission unseres Jägers mal wieder von



... aber schwacher Spielinhalt.



Nightdawn



AMIGA



AMIGA



AMIGA

Gerade mal frischgebackener Robotronic-Ingenieur und schon sitzt Du im Cybernetic-Control-Room (C.C.R.) eines Raumers der Robotic-Cooperation-IRC und steuerst deren Roboter zur Erkundung fremder und lebensfeindlicher Welten! Während Du im Orbit um den Kunstplaneten Nightdawn kreist, soll Deine Befähigung mittels eines älteren Modells, dem "Q.E.2", getestet werden, indem Du ihn ferngesteuert durch fünf Frustlevel von Nightdawn jagst. Danach erst bekommst Du ein High-Tech-Produkt der Spitzenklasse aus den Entwicklungslaboratorien der IRC unter Deine Fittiche: Der neue "Explorer ND-1" wird dann von Dir unter den härtesten Testbedingungen zehn verschiedener Level geprüft, und Du und "Dein" Roboter werden bis an die Grenzen eurer Leistungsfähigkeit gefordert. Nightdawn wirst Du noch hassen und lieben lernen! Nur Mut, Junge. Und keine Angst. Mehr als feuern kann man Dich nicht.

AMIGA, ATARI ST, C64 Disk/Cass.
IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON ARIOLASOFT





... „voll auf's Prügel-Games aus der SEGA-KISTE

AUGE!

Programm: Altered Beast, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** [18].

Ein Muskelprotz, dessen Leben schon lange ausgehaucht scheint, wird in **ALTERED BEAST** von einem geheimnisvollen Alten mit einer Glas- kugel in den Händen aus der Gruft befreit, um das Verbrechen an dessen Tochter zu rächen. Nach dieser aussagekräftigen Vorabinformation geht's dann auch gleich in die Vollen. Das vitale Outfit unseres Muskelpakets läßt eigentlich eher auf einen Athleten altgriechischer Überlieferungen schließen, als auf ein Wesen, welches gerade von den Toten auferweckt wurde. Dennoch sollte der **SEGA**-Herkules mit seinen Kräften sorgsam umgehen, denn ihm stehen Begegnungen der übelsten Art bevor: Unheimliche Wesen in großen Kapuzen, Kraftprotze und allerhand Fabelgetier in Gestalt von Riesenfledermäusen oder Wölfen versuchen, seine Mission zu vereiteln.

Da steht er nun, wild um sich schlagend mit Händen und Füßen, den einzigen „Waffen“, die ihm auf den Leib geschrieben wurden. Drei Leben stehen ihm zur Verfügung, jedes Leben wird im oberen Teil des Screens durch drei farbige Felder angezeigt, die bei Verletzungen zunächst nur die Farbe wechseln, später jedoch ganz verschwinden. Ist ein ganzes Leben verspielt, liegt unser Held fürchterlich schreiend am Boden. Sehr eindrucksvoll ist auch das Ableben der einzelnen Gegner dargestellt, denn nach 'nem kraftvollen Tritt unseres Helden platzen die Figuren auseinander wie die Tontauben.

Kommen wir nun zum reizvollen Aspekt dieses Games: Bewältigt werden sollten in **ALTERED BEAST** vier Runden, in denen sich unser Muskelmann pro Level in die Gestalt unterschiedlicher Bestien verwandeln kann, natürlich nicht, ohne auch etwas dafür zu leisten. Eine Verwandlung kann nur mit Hilfe der blauen Kugeln vonstatten gehen, die der „graue Wolf“ mit sich führt. Man sollte zum einen stets diesen Vierbeiner im Auge behalten, zum anderen auch nicht versäumen, selbigem den Garaus zu machen. Nur so kann man mit der Kugel in direkte Berührung kommen. Die erste

Wir kommen diesmal in den zweifelhaften Genuß, gleich zwei aktuelle „Faust auf Faust“-Titel für das MASTER SYSTEM von SEGA vorstellen zu können, die man als „Klopfer“ im wahrsten Sinne des Wortes bezeichnen könnte. Sowohl ALTERED BEAST als auch VIGILANTE sind – wie so oft – Umsetzungen einstiger erfolgreicher Spielhallenversionen. Beide Games werden in diesen Tagen die Ladentische erreichen und auf ihre Käufer warten. Ob sie dabei zu Ladenhütern werden, möchte ich an dieser Stelle dahingestellt sein lassen, tatsächlich aber können wir nur über zwei sehr „mäßige“ Umsetzungen berichten und vermuten, daß diese beiden Titel in diesem Falle den SEGA-Experten 'nen Schlag verpassen...und zwar „voll auf's Auge“!



Der „Beast-Man“

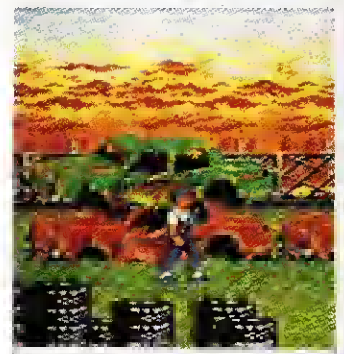
Form der Wandlung drückt sich in der Vergrößerung des Körpers aus (der Kopf ist hier ausgeschlossen!), nach der zweiten Verwandlung wird unser Held zu einem regelrechten „Beast-Man“. Die Gestalt des „Werwolfes“ wird im ersten Level dann die höchste Steigerung des Spieles sein, im zweiten ist's ein „Werdrachen“, im dritten ein „Wertiger“ und im Endlevel der „Goldene Werwolf“.

Soweit zum inhaltlichen Gesichtspunkt. Nun die Schelte: Technisch präsentiert sich **ALTERED BEAST** als ein Meisterwerk der „Flackerkunst“. Der Held des Ganzen hat die Möglichkeit, seine Gegner zusammenzutreten (Feuerknopf 1), Faustschläge zu verteilen (Feuerknopf 2) oder mittels beider Feuerknöpfe seine Gegner zu überspringen. Da es oft zu einem unüberschaubaren „Handgemenge“ mit zahlreichen Gegnern kommt, stört die Flackerei natürlich ungemein. Das Scrolling ist einerseits unsauber, andererseits sehr, sehr langsam, was den Effekt mit sich bringt, daß der Spieler vor dem Screen wohl schnell ermüden wird. Gegen die Grafik könnte man prinzipiell nichts einwenden. Einzelne Sprites wurden schön gezeichnet, auch die Kulisse sieht sehr ansprechend aus. Leider jedoch gehen die Einzelheiten mit dem Getlacker total unter, so daß man zwangsläufig nur noch von einer technischen Katastrophe sprechen kann... mats

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Programm: Vigilante, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** [18].

Unter dem Spielhallentitel **VIGILANTE** veröffentlicht **SEGA** ein weiteres Prügelgame für das bewährte **MASTER SYSTEM**, inhaltlich diesmal aus dem militanten Umfeld altbekannter Straßengangs. Ohne uns von der gleichnamigen Version für die **PC-ENGINE**, die grafisch wesentlich ausgereifter ist, blenden zu lassen (auch über die **PC-Engine-Version** berichten wir in dieser Ausgabe), müssen wir leider auch bei **VIGILANTE** einige Features bemängeln, die uns während der Testphase aufgestoßen sind. Doch zunächst zum inhaltlichen Ablauf: Der Spieler steuert mittels Stick oder Pad einen kampfportbegabten jungen Kerl, zunächst vor einer Häuserkulisse. Finstere Gestalten, teils bewaffnet bis an die Zähne, lauern unserem Gesellen hinter jeder Hausecke, in jedem düsteren Eingang, einfach überall auf, um ihm „an die Wäsche“ zu gehen. Der Hintergrund: Ein süßes Mädchen namens Maria wurde von der Straßengang entführt,



Beim Schrotti geht's gut ab!

Grund genug, den Jungs mal kräftig auf den Zahn zu fühlen, ist doch klar. Wie schon erwähnt, beginnt das Gemetzel auf der Straße, wird dann fortgeführt auf einem riesigen Schrottplatz, später wieder auf der Straße, wo sich alsbald die Hell's Angels mit Freude ins Geschehen einmischen.

„Jump, Hit and Run“ lautet die Devise unseres beinharten **SEGA**-Spielchens, und in der Tat ist weit und breit nicht mehr zu tun, als ständig jeden „aufre Fresse hau'n“. Anfangs macht die Sache sogar Spaß, man findet ein Tschako und kann seiner Kraft so richtigen Freilauf geben. Doch wie so oft trägt auch diesmal der Schein, denn alsbald bekommt man es mit Messerschützern und Pistolenfreaks zu tun, die nun wirklich nicht lange fackeln. Das dicke Ende folgt dann zu jedem Levelende, dann nämlich taucht der Boss der Gang auf und fordert unseren Helden zum Kampf auf Leben und Tod heraus...

Wer mit **VIGILANTE** aus der Spielhalle vertraut sein sollte, der wird an der **SEGA**-Version nur getrübt Freude haben, denn zwischen der Spielhallengrafik und der uns vorliegenden besteht doch ein gewaltiger Unterschied. Sehr klein ausgefallen sind auf der Konsole die bewegten Sprites, was zugunsten des Scrollings, nicht aber der Animationsphasen geschehen ist. Bewegungsabläufe im einzelnen werden schemenhaft erahnbar, sind leider aber nicht mehr eindeutig zu erkennen. Ich frage mich, ob man es in solchen Fällen nicht eher beim Spielhallenhit belassen sollte, bevor man den eigenen Ruf mit solch 'mäßigen Umsetzungsergebnissen aufs Spiel setzt. Matthias Siegk

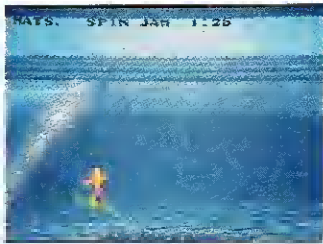
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Programm: California Games,
System: Sega Master, **Preis:**
 Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega
 Enterprises Ltd., **Muster von:**
 [18].

Nachdem diese Sportsimulation mit ihren Freizeit- und Strandsportdisziplinen unter dem Titel **CALIFORNIA GAMES** für den User zu einem Begriff geworden ist, hat nun **SEGA** die sechs Disziplinen endlich auch in eines ihrer Module gepackt. Damit kommen nun auch Konsolisten in den echten Genuß dieser „etwas anderen“ Meisterschaft. Freilich gab es schon einmal den Versuch, die Games unter der heißen Sonne auf einer Konsole aufzubereiten, damals für den **Atari 2600 VCS**, *Epyx*, das amerikanische Software-Label, landete mit **CALIFORNIA GAMES** auf der Rechnerpalette einen Hit, auf der Atari-Konsole jedoch war ihnen mangels Spielbarkeit der Erfolg nicht vergönnt.

Schauen wir uns nun das Produkt aus Fernost genauer an, so kann man die Umsetzung auf das **MASTER SYSTEM** nur befürworten. **SEGA** hat es sehr gut verstanden, bei **CALIFORNIA GAMES** genau das überzubringen, was die User an Olympiaden dieser Art immer wieder fasziniert: Animation, Spielbarkeit und vor allen Dingen die lebendige Steuerung der Wettkampfteilnehmer. Da uns hier eine paßgenaue Umsetzung des schon älteren *Epyx*-Produkts vorliegt, bleibt uns im Grunde eine nähere Betrachtung des Games fast erspart. Jede Disziplin wird im Ein-Spieler-Modus bewältigt, insgesamt können aber auch hier bis zu acht Konsolentreaks vor der „Kiste“ Platz nehmen. Die einzelnen Disziplinen, auch diesmal sechs an der Zahl, werden in gleicher Reihenfolge zum Original gespielt. Da hätten wir: „Half Pipe Skate Board“, eine künstlerische Variante des allseits beliebten Skateboard-Fahrens, bei der man dem „Skater“ in einer halbkreisförmigen Röhrenpiste waghalsige Kunststücke abverlangen sollte, um möglichst viel Punkte zu schetteln. Dem Fahrer wird per Joystick der nötige Schwung vermittelt. Nach erfolgreichem „Hals- und Beinbruch“ muß man sich nun in einer weniger gefährlichen, aber dennoch nicht einfachen Disziplin bewähren: „Foot Bag“ heißt das knifflige Jonglieren eines kleinen Balles. Es kommt darauf an, innerhalb einer vorgegebenen Zeit (hier: 1,15 Minuten) den Ball möglichst lang durch geschicktes Jonglieren über Knie, Arme, Hände, Schultern und Füße in der Luft zu halten. Die nächste Runde spielt sich dann im trischen, kühlen Naß ab. „Surtboarding“ erfordert genaueste Steuerberechnungen, meist nach der alten Faustregel

QUALIFIKATION bei brütender Hitze

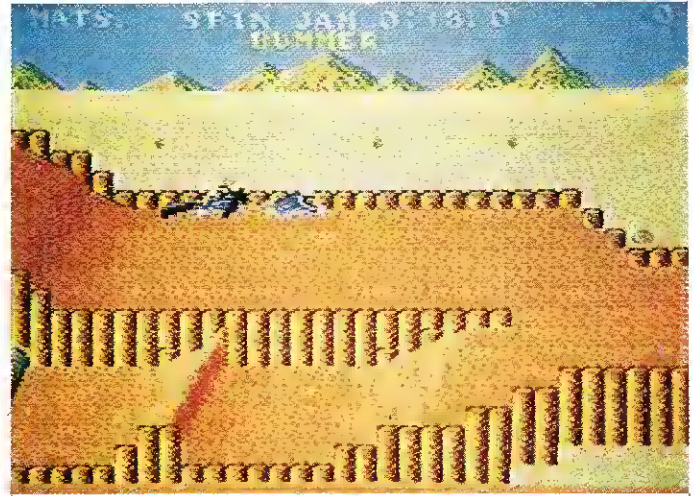


„Einfallwinkel = Austallwinkel“. Voraussetzung ist hier eine eingehende Trainingsphase, bevor man sich ans Wellenreiten wagt. Auch hier spielt die Zeit wieder eine maßgebliche Rolle.

Zwei echte Actionsequenzen findet der **CALIFORNIA-GAMES-Freund** mit den nun fol-



Rollschuhbahn mit kleinen Tücken.



„Beinhart“ geht's im Sande zu: BMX-Rennen.

genden Disziplinen: „Roller Skating“ und „BMX Bike Racing“. Ein braungebranntes Mädel mit Pterdeschwanz steigt in die Rollschuhe. Die Aut- und Niederbewegung des Joysticks versetzen der Rollschuhläuferin den Schwung, mit Hilfe des Feuerknoptes müssen Hindernisse übersprungen werden, sonst macht das Mädel „Bauz“. Zum „BMX Bike Racing“ braucht man wohl kaum etwas zu erklären, Schlaglöcher, Baumstämme, alte Reiten und Sandhügel sind nunmal das Charakteristikum für jeden BMX-Parcours. Aufpassen und geschicktes Steuern sind natürlich auch hier das „A und O“, denn mit 'ner dicken Acht im Rad läßt sich's schwer-

lich gewinnen. Last, but not least: „Flying Disk“, keine Uto-Olympiade (die müßte erst mal versoffet werden), sondern eher lustiges Diskuswerfen. Zwei Teilnehmerinnen stehen in gebührendem Abstand auf einer Wiese. Die Aufgabe des Users besteht im geschickten Werfen der Scheibe. Geschick heißt: Werft das Ding so weit, daß die Spielpartnerin selbiges auffangen kann. Zwei skalentartige Anzeigen helfen beim Wurf... Während der Wettkampfphase sind jedem Spieler drei Anläufe gegönnt, natürlich nur im Rahmen der verfügbaren Zeit, versteht sich. Identisch mit dem Vorgänger von *Epyx* sind die Spielpraktiken, wählbar zwischen Trainingsmodus, einzelnen Disziplinen oder der gesamten Qualifikationsrunde mit allen „Sportarten“. Jeder Mitspieler muß sich vor dem Start mit einem von neun zur Auswahl stehenden Symbolen schmücken. Einziges Manko: Die Steuerung der **SEGA**-Version ist ein bissl schwieriger zu handhaben, als man das von den Rechnern gewöhnt ist. Der Sound ist für **SEGA**-Verhältnisse als sehr akzeptabel einzustufen. Rundum also ein spaßiges, wenn auch nicht taurisches Game, welches im Grunde für die Konsole zu erwarten war.

Matthias Siegl

Animation	10
Sound	8
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	9





Programm: Ghosts'n' Goblins, **System:** Nintendo (US-Ausführung), **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Capcom USA Inc./ Nintendo USA, **Muster von:** [3].



... noch ist die Rüstung sein!

Anarchistische Monster

Na, wo gibt's denn sowas? Da entführen Mitglieder eines konspirativen Gruselkabinetts die süße Prinzessin, „Knights“ Braut, und finden das auch noch gut. Anarchistische Allüren, jetzt auch schon in Monsterkreisen, das hat die Welt noch nicht gesehen, oder doch? Na klar, denn **GHOSTS'N GOBLINS** ist wahrlich keine Neuheit. Alte Hasen haben selbigen Titel schon vor etlichen Jährchen auf ihrem Rechner gespielt. Der damalige Erfolg der versofteten Geister animierte wohl die Managerleiste des Konsolenherstellers **NINTENDO**, und so geschah es, daß dieses kurzweilige Spielchen, verpackt in ein übliches Modul, nun unter Lizenz der **CAPCOM INC.** unsere Redaktion auf's neue erreichte. Nun, die Schöne wurde geraubt, und „Knight“ schwingt

sich kurzentschlossen in seine schwere Rüstung, um sich von nun an Level für Level durch das Reich der Gruselwesen zu boxen, bis er das Mädel wieder in heimische Gefilde zurückbringen kann. Wer **GHOSTS'N GOBLINS** auf Diskette oder gar aus grauer Vorzeit aus der Spielhalle kennt, der wird sich sicher noch daran erinnern, daß die ganze Aktion kein allzu leichtes Unterfangen wird. „Knight“ besitzt zu Spielbeginn drei Leben. Mit diesen sollte er sehr haushalten, denn die „Gesichter der Nacht“ verstehen es ausgezeichnet, ihm schon bei der ersten Berührung die Rüstung abzulutschen. Der darauffolgende Kontakt mit solch finsterner Gestalt bedeutet dann auch schon das sichere Ableben unseres ersten Kandidaten. Spielbar ist **GHOSTS'N GOBLINS** im Ein-, bzw. Zwei-

Spieler-Modus, als kleines „Bonbon“ wurde in jeden Level ein Zeitlimit eingebaut. Doch die Erfahrung zeigt, daß man nicht allzu hastig ans Werk gehen sollte, um die Level erfolgreich zu durchkämpfen.

Ausgerüstet ist „Knight“ recht ordentlich, die Programmierer gaben ihm fünf verschiedene Waffen mit auf den Weg, die mit dem linken Feuerknopf betätigt werden. Der rechte Knopf ist üblicherweise der „Sprungknopf“. Sollte denn doch mal etwas schiefgehen, bleibt als letzte Rettungsmöglichkeit immer noch die Continue-Funktion. Alles in allem ist die Aufbereitung der „bösen Geister“ für die Konsole ein guter Zug, auch wenn das Ganze doch ein wenig sehr spät und bis dato nur für das US-NINTENDO geschehen ist.

Matthias Siegl

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Der Lurch erscheint „incognito“

Programm: Life Force, **System:** NES (US-Ausführung), **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Konami Inc./ Nintendo USA, **Muster von:** [3].

Auch wenn die unterschiedliche Namensgebung gleichartiger Programme inzwischen zum professionellen Verwirrspiel entartet ist, kommt der Aha-Effekt früher oder später doch zum Tragen. Ein sehr schönes Beispiel für dieses Phänomen bietet **LIFE FORCE**, das neue Ballerspiel von **KONAMI/ NINTENDO**, welches zur Zeit leider nur für die amerikanische Konsole zu haben ist. Eines gleich im Voraus: Wer sich an *Gradius* alias *Nemesis* die Finger wundgeballert hat,

dem würde **LIFE FORCE** oder *Salamander* oder auch *Vulcan Venture* (original Spielhallentitel) garantiert ebenso zusagen. Ja, da habt Ihr richtig gelesen, **LIFE FORCE** ist im Grunde nichts anderes als *Salamander*, der direkte Nachfolger zu *Nemesis II*. Doch nun mal Schluß mit dem riesigen Verwirrspiel, warum das Game für jedes System 'nen eigenen Namen beansprucht, können wir an dieser Stelle nicht genau sagen. Genau sagen können wir dagegen, daß auch **LIFE FORCE** Ballerspaß par excellence bieten wird, nicht zuletzt aus dem Grunde, weil hier auch einem Proti zunächst das Leben schwer gemacht wird. Mit einem Raumschiff nach alter Gra-

dus-Manier gleitet man durch den Screen, mal horizontal, mal vertikal scrollend, meist mit dem Finger in Dauerfeuerstellung. Jede vernichtete Einheit hinterläßt ein Bonussymbol, welches man mit dem Raumgleiter aufsammeln sollte, um die Gefechtstauglichkeit durch Betätigen des zweiten Joysticks zu erhöhen. Neben der Geschwindigkeitssteigerung erhält man auf diese Art Zusatzwaffen (Laserkanonen, Plutoniumraketen, ...), die zur Bewältigung höherer Level von höchster Wichtigkeit sein werden. Ein schwieriges Unterfangen ist die Aktion allemal, denn neben den offensichtlichen Gegnern in Gestalt feindlicher Flugobjekte lauern in der Welt-

raumlanschaft überall unerwartete Gefahren, die Euch Commandern schnell die „Luft rauslassen“. Zum Glück gibt's auch hier eine Continue-Funktion, sonst wäre ich wohl so manchenmal verzweifelt. Sehr nutzbringend ist der Zwei-Spieler-Modus dieses Ballerspiels, ein wenig stört mich das leichte Ruckeln, was allerdings durch die Vielzahl der bewegten Objekte ausnahmsweise zu entschuldigen ist.

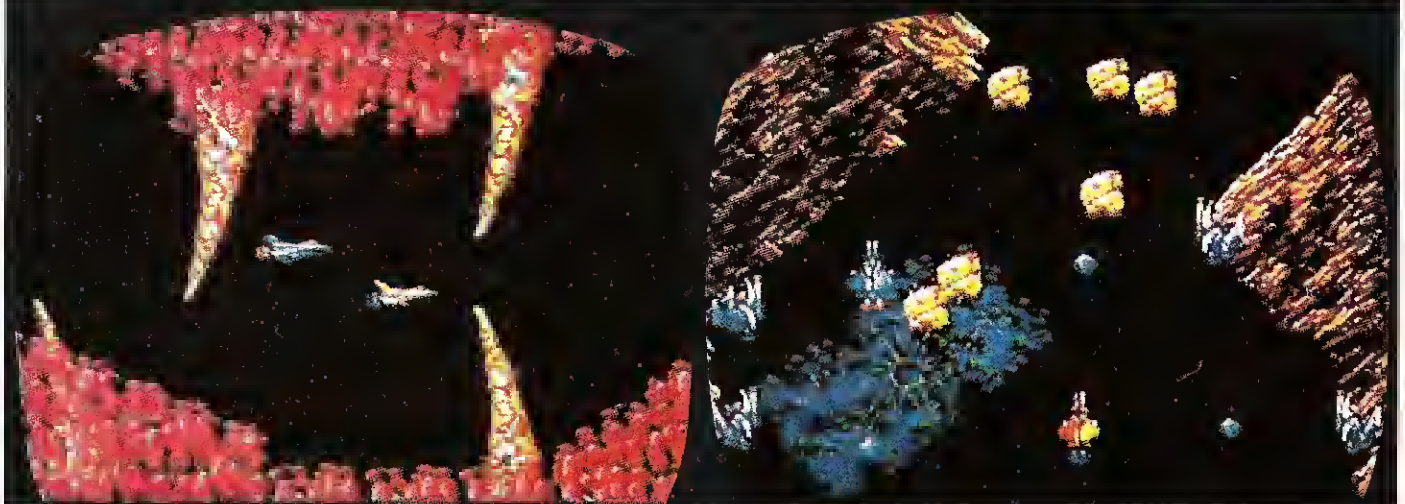
So bleibt uns nur die Hoffnung auf eine baldige Version, die auch auf einer europäischen NES-Konsole spielfähig ist.

Matthias Siegl

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	7

B
a
l
l
e
r
s
p
a
ß

t
o
t
a
l



Bärenautomatenstark!



Blasteroids ist da! Die Umsetzung für den Homecomputer steht der Original-Arcadenversion in nichts nach. Und was sagt POWER PLAY dazu: "Das ist Blasteroids wie es lebt und lebt! Mit allen Levels, Gegnern, Extrawaffen und

einem tollen 2. Spieler-Modus." Jetzt können Sie Ihren Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST oder Amiga in einen Spielautomaten verwandeln!

----- ✂ -----
Informationen? Coupon ausfüllen und abschieken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

KONVERTIERUNGEN

Konvertierungen auf einen Blick

Hallo Leute! Vielen Dank für die vielen positiven Reaktionen auf unsere erweiterten Konvertierungsseiten. Ging mir runter wie Öl, ehrlich! Dafür gibt's in diesem Monat wieder jede Menge an neuen Umsetzungen, mit denen besonders der Amiga verschwenderisch bedacht wurde. Lest's Euch in Ruhe durch, denn es sind einige Hämmer (positive wie negative) dabei! Dann bis zum nächstenmal!

Euer Michael



Programm: Volleyball Simulator, System: IBM PC, Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Rainbow Arts, Muster von: siehe Hersteller.

Exakt ein Jahr nach dem Erscheinen des VOLLEYBALL SIMULATORS für den

Atari, Amiga, Schneider CPC und den C-64, den ich mir damals schon zu Gemüte führen durfte, ist er nun endlich auch für die PC-Besitzer zu haben. Was hat sich geändert (die große Frage, die bei Konvertierungen immer zu stellen ist)? Eigentlich nicht viel. Das Game ist genauso aufgeteilt, wie ich das schon gewöhnt bin, nämlich in einen Action- und einen Taktikpart. Man kann also nach dem Auswählen einer Mannschaft gleich direkt ins Geschehen eingreifen und gegen den Computer spielen. Andererseits ist es natürlich auch möglich, verschiedene Teams aufzustellen, diese taktisch anzuweisen und sodann die beiden gegeneinander spielen zu lassen. Wählt man die erste Variante, muß man sich zunächst mal an die Steuerung gewöhnen, die über Joystick und Tastatur möglich ist, weil es gar nicht mal so einfach ist, den Ball genau im richtigen Moment zu treffen. Dieses Problem ent-

fällt logischerweise bei der zweiten Variante, weil dort nur der Computer spielt und der User nur Zuschauer ist. Die Sprites und die Farben sind eigentlich recht gut gelungen, so daß das Zuschauen auch Spaß macht. Schöner wäre es natürlich gewesen, wenn auch das Mitspielen mehr Spaß machen würde, aber da gibt es leider ein Problem: Die arg ruckelige Animation läßt das rechte Volleyball-Feeling nicht so recht aufkommen; da hilft auch der Turbo-Mode herzlich wenig - es sei denn, man mag Stroboskop-aufnahmen...

Jörg Heckmann

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Programm: Roy of the Rovers, System: Atari ST, Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Gremlin Graphics, England, Muster von: Computerstudio Schlichting, Berlin; Delta Soft, Berlin.

Tja, die etwas seltsam anmutende Mischung aus einem zweitklassigen Ac-

tion-Adventure und einem noch bescheideneren Fußballspiel, das alles in allem ROY OF THE ROVERS getauft wurde, konnte schon auf den 8-Bitern nicht begeistern. Doch nun hat man sich bei GREMLIN GRAPHICS entschlossen, dieses Spiel auch für den Atari ST umzusetzen. Die flauere Story: Die Fußballmeisterschaft der Melchester Rovers wurde entführt. Der Spieler übernimmt den Part des Managers Roy Race, der den Auftrag hat, die Kicker so schnell wie möglich für ein Wohltätigkeitsspiel zurückzuholen, damit das eigentliche Spiel beginnen kann. Zum Glück kann man sich in einem Auswahlmenü aussuchen, ob man gleich zum Spiel übergehen möchte oder vorher lieber noch ein bißchen am Adventure rumpuzzelt! Grafik und Sound lassen sich der unteren Mittelklasse zuordnen und sind somit äquivalent zu den anderen Versionen - was man

wahrhaft nicht als Lob mißverstehen sollte. Alles in allem ist ROY OF THE ROVERS also äußerst schnell vergängliche Kost, mit der sich wohl niemand richtig anfreunden wird. GREMLIN kann man an dieser Stelle nur wünschen, demnächst mal wieder ordentliche Software zu produzieren, denn was dieses Softwarehaus in letzter Zeit abgeliefert hat, scheint nicht dazu geeignet, auf dem hartumkämpften Spielmarkt lange zu bestehen. Und vom Erfolg guter Spiele hängt schließlich auch der Fortbestand der Firma ab...

muhs

Grafik	5
Story	8
Vokabular	(Menüs)
Atmosphäre	6
Preis/Leistung	6



Programm: Techno Cop, System: IBM PC, C-64, Preis: ca. 32 – 65 DM (je nach System und Datenträger), Hersteller: Gremlin Graphics, England, Muster von: [1]

Nach den diversen Future-Cops, die zur Zeit über Leinwände und Monitore flackern, verlangt es auch GREMLIN danach, den Spieler in der Welt von Morgen für Recht und Ordnung sorgen zu lassen. So begibt sich der mutige Gangsterjäger alsbald in seinen roten Flitzer, um in einer Mischung aus *Out Run* und *Roadblasters* über die Straße zu fegen und Autos abzuschleusen. Ab und an gibt's dann einen Auftrag, bei dem irgendeine Typen in miesen Absteigen ausfindig gemacht und „gefangen“ werden sollten. Gerade die C-64-Umsetzung dieses einstigen ST-Actionspiels zeigt bei der Aufjagd gravierende Schwächen, die die beiden schon erwähnten geistigen

Väter noch bei weitem übertreffen. So ist das Fahrfeeling aufgrund des flackernden Interrupts und schlechterer Grafiken nicht gerade berauschend, der Sound (immerhin von Ben Daglish) und die Effekte sind mäßig. Einigermaßen spielbar sind nur die Killeraufträge, aber „Spaß“ oder sowas ähnliches kommt nicht auf. Ganz anders der PC: Hier gibt es sehr schöne EGA-Grafiken und eine zufriedenstellende Animation mit schönen, großen Sprites. Nur der Sound ist erwartungsgemäß dünne, aber TECHNO COP ist auf dem Business-Rechner noch ein halbwegs akzeptables Actionspiel. Mit Sicherheit gibt's aber für beide Computer bessere Games dieser Art, so daß ich dem geneigten Action-Fan nur raten kann, vielleicht nach gelungeneren und vor allen Dingen nicht so blutünstigen Programmen wie TECHNO COP Ausschau zu halten.

Michael Suck



C-64-Version

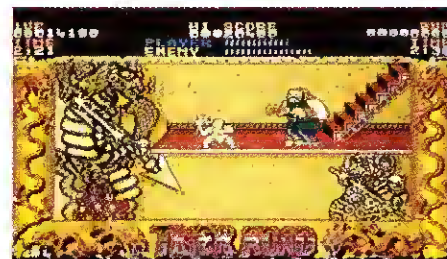
(C-64/IBM PC)	
Grafik	5 10
Sound	6 4
Spielablauf	3 6
Motivation	4 6
Preis/Leistung	4 6

Programm: Tiger Road, System: Amiga, Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Capcom/U.S. Gold, Muster von: [1], [7]

Zu tatzigen, fernöstlichen Klängen geht's bei TIGER ROAD ziemlich martialisch zu: Vier Kinder wurden gekidnappt und sollen nun – warum, weiß wieder keiner – einer Gehirnwäsche unterzogen werden. Also müßt Ihr den wackeren Einzelkämpfer steuern, der sich aufmacht, die Kids zu entnapfen. Seinen Namen sprecht Ihr aber besser nicht aus, sonst gibt's ein Zungen-Massaker...

Aber weiter im Test: Dieser Typ muß nun verschiedene, sowohl horizontal als auch vertikal scrollende Level durchlaufen und dabei unzählige Gegner vom Bildschirm fegen. Bei der Amiga-Fassung dieser CAPCOM-Spielhallenumsetzung wurde gerade beim Sound nicht mit Effekten gespart. Neben der sehr guten Titelmelodie (klingt

nach *Soundtracker*) gibt's noch markige Schlag- und Kracheffekte, bei denen Euch die Ohren wegfiegen. Wenn der Held z.B. seine Axt (oder dergleichen) schwingt, erschüttert eine Explosion den Lautsprecher. Diese Wumme kann übrigens durch Zerschlagen diverser Bonusgegenstände noch effektiver gemacht werden, was gerade in den späteren Spielstufen sehr von Vorteil ist. Ab dem zweiten Level wird TIGER ROAD nämlich extrem schwierig, bleibt aber noch relativ spielbar. Nur in diesem Punkt läßt sich diese 16-Bit-Fassung noch mit der C-64-Version messen, denn die ehemals müden Grafiken und Sprites wurden kräftig aufgepäppelt. Hübscher und etwas besser animiert hätten die Sprites zwar schon noch sein können, aber zum oberen Durchschnitt kann man sie zählen. TIGER ROAD ist also nix Besonderes, aber auf dem Amiga wesentlich ausgereifter als für die 8-Bitter.



Michael Suck

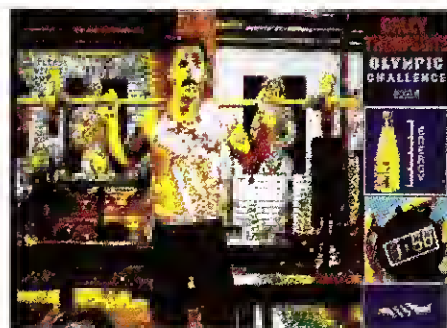
Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Programm: Daley Thompson's Olympic Challenge, System: IBM PC mit mind 512 KB, CGA oder EGA, Preis: ca. 65 DM, Hersteller: Ocean, Manchester England.

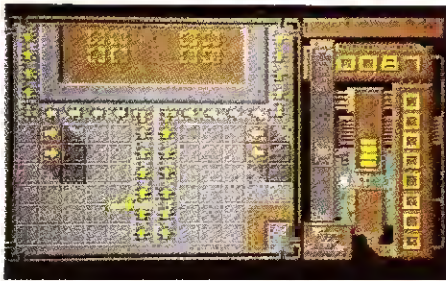
Wer dachte, daß Englands bester Zehn-kämpfer nun endlich auf dem PC zu späten Olympiaehren kommen würde, wird auch diesmal wieder stark enttäuscht werden. OCEAN hat es nämlich schon wieder nicht geschafft, eine halbwegs vernünftige Umsetzung der DALEY THOMPSON'S CHALLENGE zusammenzuschustern. Daß es bei diesem Spiel darum geht, den olympischen Zehnkampf nachzuspielen, braucht eigentlich nicht weiter ausgeführt werden – entscheidender für die Bewertung sind da schon die diversen technischen Mängel am Rande. So erfreut uns der Hersteller mit grauselig digitalisierten, weil unbearbeiteten Digi-Bildern, bei denen es echt keinen Unterschied macht, ob man ei-

ne CGA- oder EGA-Karte hat, und kriert aus diesem Horrorkabinett dann noch alle wichtigen Animationssequenzen. Interessanter wird die meist wüste Joystickruderei auch durch den Sound nicht, eher verleitet dieser den Spieler zum Drücken der Taste „M“, denn die stellt die Piepserei ab. So oder ähnlich sah dieses Spiel übrigens auch auf anderen 16-Bit-Umsetzungen aus, nur mit dem Unterschied, daß da das Game noch halbwegs spielbar war. Wenn ich aber beim PC versuche, einen möglichst guten Start beim 100m-Lauf zu erwischen, bekomme ich nicht mal den Startschuß richtig mit: Die Starterpistole hebt sich – und dann laufen plötzlich alle los – bis auf Daley. Warum? Weil's „piep“ statt „peng“ macht... Bleibt mir nur noch anzumerken, daß die zuerst erschienene C-64-Fassung nach wie vor die beste dieses ansonsten mäßigen Sportspielchens ist.

Michael Suck



Animation	4
Sound	4
Realitätsnähe	3
Spaß/Spannung	4
Preis/Leistung	3



Programm: Goldrunner II, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Microdeal, **Muster von:** [1]

Oh wei, nun ist die Erde futsch! Was könnte es Schöneres für ein Ballerspiel geben als diese Spielstory? Aber es geht ja noch weiter: Nachdem die Menschheit auf

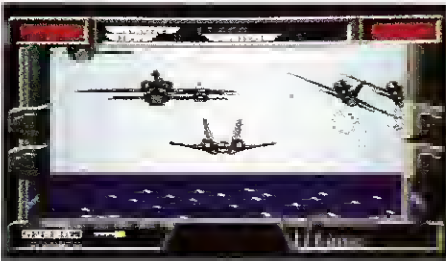
dem Planeten Triton dank des metzelnden Goldrunners ein neues Zuhause gefunden hat, wurden flugs automatische Robotstationen zur Verteidigung errichtet, doch die wurden von Piraten gekidnappt. Nun muß **GOLDRUNNER II** die Gegner abballern und die Robots wiederbeschaffen. So ist das Leben...

Auf dem Spielfeld dürft Ihr dann mit dem Goldrunner vertikal scrollend herumfliegen (hoch und runter, wow!) und das gute, flotte Scrolling genießen. Aber halt, irgendwas stimmt da nicht.. richtig! Das Scrolling ist auf dem Amiga ja gar nicht mehr flüssig! So ab fünf Sprites und mehr fängt's doch tatsächlich böse an zu ruckeln! Ob da wohl irgendeiner zu faul war, den Blitter zu benutzen und stattdessen die ST-Routinen bloß übernommen hat? Wäre möglich, denn schließlich ist der ST-Chip höher getaktet und verkräftet dann ein bisschen mehr Anima-

tion. Glücklicherweise ist der Sound recht gelungen und die Grafik genauso hübsch wie auf dem ST, nur Sound-FX und Musik gibt's nicht gleichzeitig - schade. Schade auch, daß **MICRODEAL** es schon wieder nicht geschafft hat, ein ehemaliges ST-Spiel wenigstens äquivalent auf den Amiga umzusetzen. Wir erinnern uns: Schon *Goldrunner I* fiel bei der Amiga-Umsetzung durch die Maussteuerung ziemlich übel auf, und seit diesen Tagen scheinen die Programmierer nicht viel dazugelernt zu haben...

Michael Suck

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	8
Preis/Leistung	7



Programm: Afterburner, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** [18]

Action total verspricht uns **ACTIVISION** mit ihrer Umsetzung von **AFTERBURNER** auf den Amiga. Eigentlich hätte man den tollen SEGA-Automaten wohl ganz gut auf den großen Commodore umsetzen kön-

nen, aber was mir da auf dem Monitor begegnete, schien eher dazu geeignet, die Diskette in Flammen aufgehen zu lassen. Ganz hübsch ist ja noch der Sound gelungen, der im wesentlichen aus den originalen Automaten-sounds (mit der Sprachausgabe) besteht, aber schon hier gibts leichte Abzüge, da ein paar Instrumente des Automaten-sounds fehlen. Ähnliches gilt für die Sound-FX, die mehr ein Gejaule darstellen und im Hauptmenü schnellstens ausgeschaltet werden sollten. Nun aber zum Spiel selbst: Da taucht in der Mitte des Bildschirms die schicke F-14 auf, die der Spieler steuern soll. Bei den diversen Steuerbewegungen wird der mittelmäßige Sprite dann nach links oder rechts bewegt, und die Backgrounds drehen sich entsprechend mit. Zwar ist die Backgrounddrehung noch einigermaßen zu ertragen, aber das Scrolling und Zoomen von Objekten ist

schon arg danebengegangen. So werden feindliche Flugzeuge um so blockartiger, je größer sie gezoomt werden, während armselige Bäumchen grauenvoll ruckelnd am tiefenden Spielerauge vorbeiziehen. Wenn ich bedenke, daß immerhin ARGONAUT die Amiga-Umsetzung besorgte (*Starglider I + III*), kann ich's kaum glauben. Spielspaß macht **AFTERBURNER** nämlich nie, denn dazu fehlt die nötige Spielbarkeit mit einer ordentlichen Animation völlig. Wer Shoot-em-up's dieser Sorte mag, sollte besser wieder in die Spielhalle gehen.

Michael Suck

Grafik	5
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4



Programm: Baal, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Psyclipse, **Muster von:** [1, 7]

Gemeinhin stellt man sich die Archäologie wohl als recht staubtrockenen Job vor, bei dem man gemächlich mit Pinselchen ans Ausschäufeln von alten Kulturen geht. Bei **PSYCLAPSE's** neuester Umset-

zung für den Amiga ist natürlich wieder mal alles anders, denn da wird plötzlich ein geheimnisvoller Stein namens **BAAL** ausgegraben, der seltsame Fähigkeiten hat und aus Dämonen besteht. Au Backe...

Eure Aufgabe ist es selbstredend, mit einem laserwummenbewehrten Superobergigahelden den durch tiefe Höhlen zu marschieren, um den Dämonen und ihren Gerätschaften das Rumgruseln auszutreiben. Das Ganze entwickelt sich dann zu einer Labyrinthsucherei auf Plattformen, Leitern und Gängen, das lediglich durch die sehr hübschen Backgrounds und Sprites zu erkennen gibt, daß es da noch sowas wie eine Spielhandlung gibt. Mäßig sind leider auch die technischen Qualitäten dieses Actionspiels. So ist das Scrolling (in vier Richtungen) recht ruckelig und tut's nicht unter zwei VBL, und die Gegner greifen recht hirn-

los oder so mies an, daß Ausweichen nicht drin ist. Die Animation ist allerdings ganz ordentlich, aber auch nicht Spitzenklasse. Richtig erfrischend bei all der lahmen Ballerei ist eigentlich nur der Sound, der stark an moderne Acid-House-Klänge angelegt ist und voll zur Sache geht - vorausgesetzt, man mag solcherlei „Plastik-Gedudel“. Der Rest sieht halt so aus wie beim ST, nur mit dem kleinen Unterschied, daß der Sound damals nicht so gut war. **BAAL** hinterläßt also nur einen Eindruck: nämlich keinen.

Michael Suck

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7





GRAND MONSTER SLAM

Amiga screen



Das Stadion bradelt, wenn der rabuste Zwerg und seine verschiedenen Gegner kleine Pelztierchen über das Grün treten.

PC (EGA) screen



Doch kleine Pelzwesen lassen sich nicht ewig treten – ihre fanatischen Angriffe haben schon so manchen Zwerg umgehauen.

C64 screen



Fair geht var! Wenn man sich seine Gegenspieler so ansieht, ist man allerdings schnell anderer Meinung...

Atari ST screen



GRAND MONSTER SLAM: WER SEINEN GEGNER BESIEGT HAT, SOLLTE SICH VOR DESSEN FANS IN ACHT NEHMEN!



Erhältlich für Amiga, Atari ST, C64 und PC

Vertrieb: **RUSHWARE** · Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: 021 01/6070
 Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG

In jeder Verpackung:
 Der **GOLDEN GOBLIN** zum Spiel als
 Zimmminiatür und die große Chance –
 50 Verpackungen von allen
 enthalten einen **GOLDEN GOBLIN**



Programm: Billard Simulator, **System:** Atari ST, IBM PC, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Ere, Frankreich, **Muster von:** [23]

Zur richtigen Billardatmosphäre gehört meines Wissens eine tiefhängende

Lampe, viel Zigarettenrauch und natürlich Kreide am Hemd (ha,ha,ha...). Mit solchen Features bedient uns **ERE** beim **BILLARD SIMULATOR** leider nicht, obwohl doch auf der Verpackung steht, daß man mit diesem Programm die „wahre Stimmung um den Billardtisch“ erleben kann! Vielmehr dürft Ihr bei dieser 2 - 3D-Karambolage von der Tischprojektion bis zum Abprallverhalten der Banden alles mögliche einstellen. Dann müßt Ihr, um einen Punkt zu bekommen, mit dem Spielball die anderen beiden Kugeln treffen. Der Lauf der Kugeln ist sowohl bei der **ST-** als auch **PC-**Umsetzung recht gut gelungen, wobei aber bei beiden Fassungen von der 3D-Darstellung abgeraten werden sollte: Die Stellungen werden zu unübersichtlich; die Animation zu ruckelig. Richtig protzig wird's beim **ST** im Titelbild, denn da gibf's eine digitalisierte, jazzige Klaviermelodie. Da kann der **PC** nicht mithalten, stattdessen bietet er das weitaus

größere Spielfeld, daß beim **ST** unverständlicherweise verkleinert wurde. Außerdem kann beim **PC** der Maus- bzw- Cursor-Pfeil bewegt werden, auch wenn die Kugeln schon herumfliegen. So kann dann z.B. ein gerade ausgeführter Stoß auch wieder abgebrochen werden. Solche kleinen Unterschiede können die Bewertung allerdings nicht entscheidend verändern, denn der **BILLARD SIMULATOR** bleibt in beiden Konvertierungen ein ganz gefälliges, wenn auch mäßig interessantes Billardspiel.

Michael Suck

Grafik	7
Handhabung	7
Technik/Strategie	8
Spielwert	8
Preis/Leistung	8



Programm: The Games - Winter Edition, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Epyx, USA, **Muster von:** U.S. Gold.

Endlich gibt es ihn! Den ultimativen C-64-Emulator für den **Amiga**! Die Rede ist von **THE GAMES - WINTER EDITION**, einem Spiel, das wohl einen der würdigsten

KONVERTIERUNGSFLOPS DES MONATS seit langem abgibt. Hat es doch **EPYX** geradezu genial verstanden, fast alle originalen Grafiken der C-64-Fassung dieser Winterolympiade ohne Qualitätsverlust auf den **Amiga** überzuziehen!!! Ist schon toll, was bei den diversen Disziplinen ums holde Gold dem **Amiga-User** alles geboten wird: Bei einer Auflösung von 160*200 und maximal acht Farben ruckeln und zuckeln die abgrundtief häßlichsten Sprites vorbei, die ich seit langem auf dem großen Commo gesehen habe. Selbiges gilt für die Backgrounds, die (bis auf die Konvertierung zweier **ST-**Bilder) direkt 1:1 vom C-64 abgekupfert wurden. Aber es kommt noch schlimmer: Die Tastaturabfrage ist quälend langsam, die Flaggenfarben sind viel zu hell, der miese Sound wurde mit uralten **SONIX**-Instrumenten erstellt, und das Nachladen jeder Disziplin dauert ein bis

zwei Minuten, obwohl das Spiel eh nur mit einem Megabyte und ohne die zweite Floppy lauffähig ist. Die Animation, z.B. beim Bobfahren, ist hundsmiserabel (Sprites im Stroboskop-Stil!), und beim Eiskunslauf endet die Melodie, bevor die Zeit abgelaufen ist, so daß ein langezogener Summtön bis zum Timeout ertönt. Wenn ich die (gute!) **ST-**Umsetzung nun mit diesem Schund vergleiche, kann ich den **Amiga-Fans** nur eins raten: Laßt die Finger von diesem Spiel!

Michael Suck

Animation	4
Sound	5
Realitätsnähe	3
Spaß/Spannung	2
Preis/Leistung	3



Programm: Action Service, **System:** C-64, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk), **Hersteller:** Cobra Soft, Frankreich, **Muster von:** [23]

Wer bis jetzt immer falsche Vorstellungen davon gehabt haben sollte, wie es

im Trainingslager einer Armee wirklich zugeht, kann ja mal probeweise beim **ACTION SERVICE** reinschnuppern. Bei diesem Game von **COBRA SOFT** könnt Ihr Euch nämlich in einem supergeheimen Trainingscamp zum Elitekämpfer ausbilden lassen - jedenfalls am Joystick. Gegenüber Spielen wie **Combat School** ist **ACTION SERVICE** jedoch schon härterer Stoff, denn hier müßt Ihr einen Hindernislauf, einen Nahkampf oder beides zusammen absolvieren. Die Parcours auf dem kleinen, horizontal scrollenden Spielfeld sind tierisch lang und verlangen echt starke Nerven, denn einfach wird's dem Spieler echt nicht gemacht. Apropos einfach: Auch beim **C-64** gibf's den Editor, mit dem eigene Strecken erstellt werden können. Auf diese Weise kann natürlich geschummelt werden... Neben diesen altbekannten Action-Elementen bietet die C-64-Konvertierung dummer-

weise noch ein paar neue, bei denen sich mir das Herz zusammenzieht. Auf den fast völlig abgewürgten Sound hätte ich ja noch ohne weiteres verzichten können, aber die eklig stupiden Backgroundgrafiken in den diversen Grafikenstern sind doch unfer aller Würde eines C-64. Keine Konfuren, keine Details, sondern nur mies colorierte „Pixelhaufen“ (Achtung, dies war eine Übertreibung zwecks Ironisierung!) scrollen in leichtem Ruckeltempo über den Screen. Die Spannung des 16-Bit-Originals geht bei solchen Schnitzern natürlich auch noch flöten - siehe Bewertung.

Michael Suck

Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7





Programm: Super Hang On, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Electric Dreams, England, **Muster von:** [1]

Jetzt, wo sich so langsam die wärmste Jahreszeit ankündigt, wird es Zeit, das Auto in der Garage zu lassen und das Moped aus seiner Versenkung zu holen. Dem schönen Motto „born to be wild“ läßt sich aber auf Deutschlands Straßen nicht so gut huldigen, denn schließlich gibt's ja noch Verkehrsgesetze. Die einzige Möglichkeit, dem totalen Geschwindigkeitsrausch zu verfallen, besteht nun darin, sich **SUPER HANG ON** auf dem Amiga zuzulegen! **ELECTRIC DREAMS** hat es nämlich gut verstanden, das hervorragende Fahrfeeling der anderen Fassungen auch auf dem Amiga zu bewahren. Gefahren werden darf übrigens auf allen Kontinenten, wobei es dem

Spieler anhand einer Weltkarte überlassen bleibt, welchen der Kontinente, die mit Schwierigkeitsstufen von „Novice“ bis „Expert“ belegt sind, er durchfahren will. Die Grafiken der einzelnen Routen, die wiederum in Abschnitte mit Zeitlimit aufgeteilt sind, sind mit der ST-Fassung nahezu identisch, aber teilweise etwas durchwachsen. So gibt's mal eine grobe Graubstufung für den Himmel, aber auch herrliche Farbverläufe samt schönen Backgrounds, vor denen das Gasgeben Spaß macht. Die Animation und das Scrolling gehen allenfalls okay, nur an manchen Stellen flackert ein Sprite mal – warum eigentlich??? Dafür wurde aber der Sound etwas verbessert, was sowohl für die FX als auch die Musi gilt, die auf dem ST alles andere als toll waren. Was insgesamt übrigbleibt, ist also ein gelungenes Rennspiel!



Michael Suck

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	6



Programm: Desolator, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** U.S. GOLD, **Muster von:** U.S. Gold.

Vor drei Jahren erschien ein mäßig interessantes Spielhallenspiel namens *Halls of Kayros*, das als größte technische Meisterleistung wohl ein sauberes Vertikalscrolling aufwies. Nach nunmehr drei Jahren beschert uns **U.S. GOLD** nach den eh schon mäßigen Konvertierungen für die 8-Bitter jenes Spielchen unter dem Namen **DESOLATOR** in einer Umsetzung für den Atari ST. Aber kurz zur Handlung: Der Spieler steuert den Helden mit Namen Mac (Mac is back, yeeeah!), der seinen Freund Peters retten muß. Dazu muß er auf dem Screen einfach nach oben laufen, diverse Türen öffnen, mit Gegenständen seine Ausrüstung verbessern und Feinde niedermetzeln. Irgendwann gelangt Mac dann in ein Schloß,

befreit Peter und wird damit zum Machoman. Also ehrlich, das kann man auch einfacher haben! Nun ja, Geschmack hin oder her, fest steht, daß auf dem ST fleißig geruckelt wird und die Animationsgeschwindigkeit den absoluten Nullpunkt erreicht; von der Häßlichkeit der herumruckelnden Sprites und der Grafik ganz zu schweigen.

Spannung kann bei diesem Spiel also nie aufkommen, es sei denn, man befindet sich sowieso schon im Halbschlaf oder hat dem Alkohol zu sehr zugesagt. Zwar hat U.S. GOLD extra für die ST-Fassung noch ein paar zusätzliche Gegner ins Programm implementiert und spendiert noch einen sahnemäßigen Digi-Sound (unbedingt anhören!), aber DESOLATOR wird seinem Namen letztendlich gerecht und bleibt ein Armutszeugnis und Mahnmal für schlecht programmierte 16-Bit-Software.



Michael Suck

Grafik	5
Sound	10
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4



Programm: Die Fugger, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Bomico, Frankfurt, **Muster von:** Bomico.

Endlich ist es soweit! Nach fast jahrelangem Warten präsentiert uns **BOMICO** nun die Umsetzung des Strategiehits **DIE FUGGER**, einem Spiel, das seine steile Karriere als Microwellen-Spiel in der ASM begang! Die große Frage ist nun: Hat sich das Warten gelohnt? Was die Spielhandlung betrifft, kann man da nur uneingeschränkt mit „Ja“ antworten, denn die vielen Features und Spielmöglichkeiten der Fugger bereiten fast uneingeschränktes Spielvergnügen. So ist es die Aufgabe des Spielers, mit dem ererbten Kapital von 500 Talern und 20 Faß Bier die Karriereleiter des 16. Jahrhunderts emporzusteigen. Wer dazu zu faul ist, kann das Bier ja auch trinken...

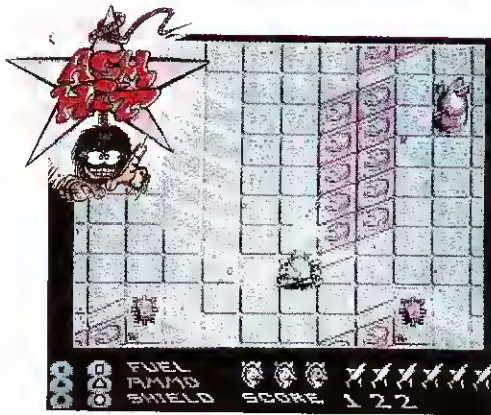
Was mir nun bei der ST-Fassung sofort auffiel, waren der mäßig digitalisierte Titelsound und die leicht aufgepeppten Grafiken. So gibt's jetzt ein hübsches Titelbild, und auch die eigene Burg darf voller Besitzerstolz ins Auge gefaßt werden. Weniger erfreulich ist da schon die umständliche Cursorlasten-Steuerung und die ewige Nachladerei. Anscheinend hat COKTEL VISION, die diese Konvertierung besorgten, auch noch fleißig in GFA-Basic gearbeitet, denn die einzelnen Files werden unverkennbar mit dem „Chain“-Befehl aneinandergekettet. So auffällig hätt's ja nun nicht sein müssen, aber was soll's. DIE FUGGER gehören mit Sicherheit auch auf dem Atari ST zum gehobenen Standard der Strategiespiele, auch wenn der Komfort ein paar Wünsche offen läßt. Mir jedenfalls hat's viel Spaß gemacht!



Michael Suck

Grafik	8
Handhabung	8
Technik/Strategie	10
Spielwert	10
Preis/Leistung	10



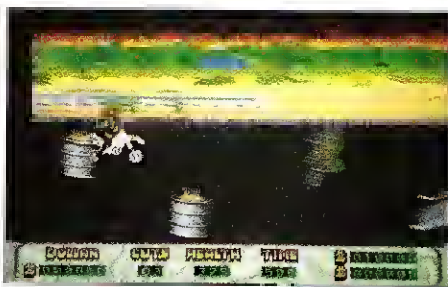


Programm: Star Goose, **System:** IBM PC, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Logotron, Cambridge, England, **Muster von:** [1], [7]

Haach, was hab'ich damals im Rahmen der Muppet Show die Episoden der „Schweine im Weltraum“ verschlungen! Und jetzt gibt's Gänse im Weltraum! **STAR GOOSE** heißt das Game, **LOGOTRON** die Firma und **PC** der Rechner, auf dem sich das Ganze abspielt. Was sich abspielt? Ganz einfach: als tollkühnster Held des Universums muß der Spieler ein Raumschiff in Form einer Gans durch sechs Levels steuern. Gescrollt wird der gesamte Bildschirm vertikal, während die Sternengans sich auf der Oberfläche bewegt. Natürlich kann das Schiff auch schießen, in diesem Falle sind es Normalgeschosse und Raketen, wobei der Munitionsvorrat immer wieder aufgefüllt werden muß. Dafür gibt's dann unterirdische Tunnelröhren, in denen durch heftiges Schaukeln der Gans die entsprechende Muni nebst Treibstoff aufgenommen wird. Eigentlich gäbe es weiter nichts zu diesem Game zu sagen, wenn nicht..., tja, wenn die-

ses Spiel technisch nicht so brillant auf den PC umgesetzt worden wäre. **Collin Parrott** hat wahrlich ganze Arbeit geleistet und den PC-Usern all die nervenaufreibenden Features beschert, die zu einem Shoot-em-up dazugehören – und die man dem Businessrechner gar nicht zutraut. So gibt es geschwindigkeitsabhängiges, supersoftes Scrolling (der ganze Screen!), große, perfekt animierte Sprites, die sich den Bodenunebenheiten sanft anpassen, sowie erstklassige Grafiken, die im Verhältnis den 16-Bittern nicht nachstehen. Sogar der Sound läßt sich anhören! Fazit: Ballerei par excellence – erstmals auf dem PC! *Michael Suck*

Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Programm: Danger Freak, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** siehe Hersteller.

eines Stuntman ist. Abenteuer, Action und schöne Frauen zuhauf – wer will das nicht? Mit schönen Frauen kann **RAINBOW ARTS** bei **DANGER FREAK** zwar leider nicht dienen (schwupp, wieder zwei Mark für die Chauvi-Kasse...), aber immerhin gibt's Action satt. Ist es doch die Aufgabe des Spielers, für die Dreharbeiten eines Spielfilms drei verschiedene Stuntszenen möglichst effektiv zu durchlaufen. Klar, daß dabei die Gesundheit nicht leiden darf, denn sonst ist's Heldensprache futsch und Ihr bekommt keine Kohle für die Stunts. Die drei Szenen gliedern sich wie folgt auf. Zunächst gibt's eine Motorradfahrt über und unter Stock und Stein, gefolgt von einer flotten Seereise mit einem Wasserscooter und einem Fallschirmabsprung. Als Überleitung zwischen den einzelnen Szenen müssen dann noch kleine Zwischenspiele absolviert werden, wie z.B. das Herautklettern an

einer Strickleiter zu einem Hubschrauber usw.

Was auf dem C-64 noch durch gelungene Animation und viel Spannung auszeichnete, gestaltet sich auf dem **Amiga** jedoch recht spröde. Der Sound verdient zwar das Prädikat wertvoll, die Grafiken nebst deren Animation sind aber nicht mehr als durchschnittlich. Übriggeblieben ist also ein leicht abgespecktes Game für den großen Bruder Amiga, auf dem immerhin der Reiz des Originals noch weitgehend erhalten wurde. Schaut's Euch halt mal an!

Michael Suck

Grafik	7
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Spätestens seit der Fernsehserie „Ein Colt für alle Fälle“ wissen wir alle, wie aufreizend und gefährlich doch das Leben



Programm: Mad Flunky, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Alternative, England, **Muster von:** Computerstudio Schlichting.

Buckingham Palace, und solch ein Gefährte steht auch im Mittelpunkt der gleichnamigen Konvertierung (8-Bitter siehe ASM 11/87!) aus der britischen Softwareschmiede **ALTERNATIVE**. Das größte, was einem Flunky widerfahren kann ist, alle Unterschriften der englischen Königsfamilie in seinem Autogrammbuch zu sammeln. Tja, und damit ist das Spielprinzip auch schon umrissen. Es geht einfach darum, Andy, Fergie, Charles, Di und Queen Elizabeth durch kleine aber extravagante Dienste dahingehend zu beeinflussen, daß sie ihre Initialen in das Autogrammbuch kritzeln. Insgesamt also eine witzige Idee, aus der man durchaus ein unterhaltsames Spiel hätte produzieren können. Leider hat man dabei vergessen, daß auch gute Grafik- und Soundeffekte den Reiz eines Spiels ausmachen. So sehen die Räume ziemlich blaß und eintönig aus und lassen sich kaum voneinan-

der unterscheiden; der Sound beschränkt sich auf einige wenige Piepsgeräusche. Einziger Bonus für Flunky '89 ist die Sprachausgabe, wenn Flunky von einem Mitglied der Königsfamilie einen Befehl erhält. In erster Linie scheitert **MAD FLUNKY** also an seinen technischen Mängeln, die verhindern, daß das Spiel auch längerfristig motivierend bleibt. Eingeschworbenen Fans der britischen Königsfamilie könnte **MAD FLUNKY** vielleicht noch gefallen, alle anderen wird es wohl eher langweilen, zumal es Spiele dieser Machart auf dem ST in qualitativ besserer Form gibt. *Bendrik Muhs*

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Flunkys nennt man im englischen Sprachgebrauch die Hofdiener des



DA MACHE ICH MIT!

TOM & JERRY

MAGIC BYTES
verlosen
anlässlich
des Erscheinens von
TOM & JERRY als



1. Preis: Besichtigung des
BAVARIA-Filmgeländes in
München (1 Wochenende für
2 Personen)

2. Preis: CD-Player

3.-10. Preis: je drei Magic Bytes-Games nach Wahl

Die Frage:

Wie alt werden TOM & JERRY
im Jahre 1990? a) 25 Jahre
b) 40 Jahre
c) 50 Jahre

Das Kennwort:

MAGIC BYTES

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. Mai 1989: P.S.: Gebt unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.



Da bleibt kein Auge trocken!

Mit SKATEBALL hat UBI-SOFT mal wieder 'nen echten Knaller produziert. Heiße Action für coole Leute! Wenn Ihr auch ganz cool seid, dann haben wir ein paar Preise für Euch, die Euch ganz schön einheizen werden.

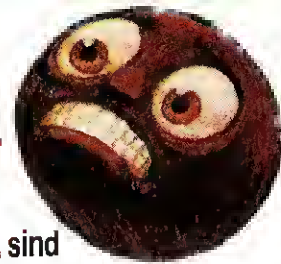
Gewinnen könnt Ihr:

1 AUTOMATIK-KAMERA

9 x ZOMBI – brandneu und natürlich ebenfalls von UBI – für den Atari ST. Mitmachen kann jeder, der das Kennwort SKATEBALL auf seine Postkarte schreibt.

UBI
Soft

Die Herausforderung ... Part II



ASM gegen GOLDEN GOBLINS – Es geht weiter! Die Vorbereitungen zum großen „Monster“-Slam laufen beidseitig auf Hochtouren. Wie man auf dem Foto (Trainingsphase) unschwer erkennen kann, sind

wir auf dem besten Wege, als Sieger aus dem Belom-Match hervorzugehen (... in der Ruhe liegt die Kraft!!!)



Das gibt's zu gewinnen:

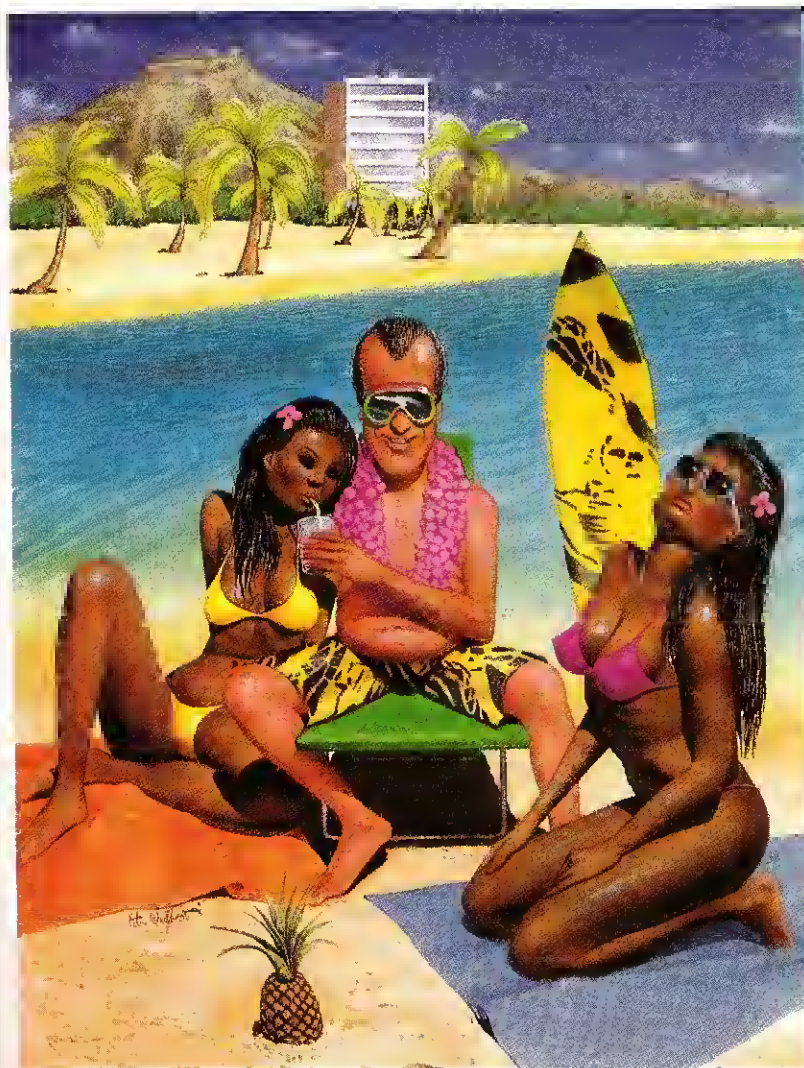
- 1.– 3. Preis: Ein Hubschrauber-Rundflug
4. Preis: Ein Belom (Original aus Piüsch!)
5. Preis: Eine Originalskizze der GRAND-MONSTER-SLAM-Grafiker
- 6.–10. Preis: Das nächste Game von GoGo: „CIRCUS ATTRACTIONS“

Wie aus den berühmten zuverlässigen Quellen zu erfahren war, trainiert GoGo vornehmlich im Schutze

der Nacht. Bei Goblins ist wohl stets mit „finsternen Mächten zu rechnen...“ Unsere ASM-Prognose: GoGo – ASM: **9 : 17** Golden Goblins meint: GoGo – ASM: **18 : 7**
Weitere Insidertips folgen in der nächsten Ausgabe!



Bis dann ...



Ariola Soft



PREISE:

1. Ein Riesen-Surfbrett
- 5 x Leisure Suit Larry II (ST)
- 5 x Leisure Suit Larry II (Amiga)
- 5 x Leisure Suit Larry II (PC)

FRAGEN:

1. Wie heißt der Programmierer von L.S. Larry?
2. Nenne 3 weitere Sierra-On-Line-Titel!

KENNWORT »LARRY«

Vor verschlossenen Türen!

Programm: Scary Mutant Space Aliens from Mars, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Readysoft, Lewiston, USA, **Muster von:** [7].

Oh, Schande über mein Haupt! Denn, was ich Euch über **SCARY MUTANT SPACE ALIENS FROM MARS**, ein Adventure aus dem Hause **READYSOFT**, zu berichten habe, ist nicht allzuviel. Auch nach stundenlangen Versuchen gelang es mir

nicht, den ersten Raum, ein Schlafzimmer, zu verlassen. Doch ich will nicht gleich mit der Tür ins Haus fallen, obwohl eine Tür schon eine ganz zentrale Rolle spielt, sondern Euch in aller Kürze die wichtigsten Informationen zur Story geben. Das Programm, das ich bequemlichkeitshalber im folgenden SMSA nennen werde, handelt von der bevorstehenden Invasion besagter Aliens, die, vom Mars kommend, in Richtung Erde aufbrechen. Um sie zu stoppen, muß der Spieler

durch die Galaxie reisen, Paßwörter sammeln und hin und wieder auch mit Außerirdischen kämpfen. Soviel läßt mich die Anleitung wissen; ferner steht auf der Rückseite des Covers noch geschrieben, daß das Programm mit digitalisierten Soundeffekten autwartet (stimmt), mit detaillierten Grafiken (stimmt nicht) und animierten Kampfsequenzen (weiß ich nicht). Auch der Hinweis, daß das Spiel nicht kopierschutz ist, dürfte vielleicht noch für den einen oder ande-

ren interessant sein. Nun gut, ich beginne das Adventure in meinem Schlafzimmer (will heißen: im Schlafzimmer des Programmhelden), und dort geht das Spiel für mich auch zu Ende.

Anfangs noch recht zuversichtlich, nachdem ich im Nachttisch einen Füllfederhalter und in einem Wandschrank einen Baseballschläger gefunden hatte, mußte ich mich im weiteren Verlauf doch mehr und mehr entmutigen lassen. Denn auch das Kaugummipapier, das ich unter



dem Bett fand, half mir bei meinem Bemühen, das Schlafzimmer zu verlassen, ebenso wenig wie Füller und Baseballschläger. Ein Blick aus dem Fenster des Raums zeigte mir, daß draußen mein Raumschiff startbereit auf mich wartete, um mich in den Weltraum zu tragen. Doch das Fenster war und blieb verschlossen – weder mit Gewalt noch mit „gutem Zureden“ ließ es sich entriegeln. Gleiches gilt für die Tür, die ich nun zu öffnen versuchte.

Was mich an der Angelegenheit eigentlich stutzig machte, ist die Tatsache, daß ich vom Programm zwar über eine verschlossene Tür informiert werde, daß der Parser jedoch das Wort „door“ offenbar nicht kennt. Nun muß man mal versuchen, eine Tür zu öffnen, einzutreten, zu nehmen, zu Küssen, zu essen oder was auch immer, ohne das Wort Tür (bzw. door) zu verwenden. Natürlich gibt es da noch ein paar Synonyme,

aber damit war auch auf keinen Grünen Zweig zu kommen. Also gibt es da nur zwei mögliche Erklärungen: Entweder ist der Parser denkbar bescheuert, oder die Programmierer sind von einer solchen Genialität, daß man ihre verschlungenen Gedankengänge als Normalsterblicher nicht so ohne weiteres nachvollziehen kann.

Mir jedenfalls mangelte es an solcher Genialität ebenso wie Manfred, der sich mir für eine Weile anschloß, um alsbald den Frust mit mir zu teilen. Und so kann ich Euch leider nur meine in der Anfangsphase des Spiels gemachten Beobachtungen schildern, welche sind: Eine grobe, recht lieblos gezeichnete Grafik; eine ansprechende musikalische Untermalung; ein Parser, der bei weitem nicht hält, was in der Anleitung versprochen wird; ein paar ganz witzige Kommentare auf die Texteingaben des Spielers; Diskettenwechsel allent-



>open door
What was it you wanted to open?
As you search the room, you notice a golden nugget on the ground!

>get nugget
What was it you wanted?
Just joking, that didn't really happen!

>_

halben und zuguterletzt eine recht einfache Bedienung über Maus, Tastatur und Funktionstasten. Mein Gesamteindruck in einem Satz: Der Preis von rund 85 Mark steht in keinem Verhältnis zu dem, was das Programm dem Käufer bietet.

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Story	5
Vokabular	5
Atmosphäre	4
Preis/Leistung	4

Vier Wochen werden wir noch an die Folter gespannt, dann macht die Amiga-Version den Auftakt zum Abenteuervergnügen mit **LEGEND OF FAERGHAIL**, einem auf dem „AD&D“-Spieleystem basierenden Rollenspiel/Adventure aus dem Hause **RELINE**. Der Hersteller verspricht ein sehr umfangreiches Game mit komplett illustrierter Grafik und guter klinglicher Untermalung. Einzustufen wäre **LEGEND OF FAERGHAIL** in die Reihe der Fantasy-Rollenspiele. Der User wird in eine weit entfernte Welt versetzt, die Welt namens „Faerghail“. Außerhalb unterscheidet sich diese Welt kaum von der unsrigen, man sollte sich nur mal 500 Jahre zurückbesinnen. Fremd scheinen uns hingegen die Bewohner zu sein, denn das Volk besteht aus Elfen, Magiern, und anderen Fantasy-Leuten. Dennoch haben die Wesen mit uns eines gemeinsam: Streit gibt's nämlich auch dort. „Sherryn“ heißt das Land im Nordwesten der Region. Unruhen machen von sich reden, denn das Volk der an sich friedlichen Elfen hat Krieg ins Land gebracht, auf übelste Weise. Die Verteidiger sind den Angriffen aus den Lagern der Elfen kaum noch gewachsen, einzige Chance scheint eine Delegation noch unverletzter Kämpfer zu sein, die versuchen werden, sich ins Nachbarland durchzuschlagen, um dort militärische Hilfe anzufordern. Friedliche Kooperationen scheiden zur Zeit aus, da der Grund für den plötzlichen Gesinnungswandel der Elfen noch nicht gefunden wurde. Der User steigt an dieser Stelle mit ins Geschehen ein, um den ersehnten Frieden wiederherzustellen. Ob dies nun am sogenannten Verhandlungstisch

IM BLICKPUNKT



stattfinden kann, oder ob auch hier nur rohe Gewalt den Ton angibt, das möchten wir lieber noch nicht verraten...Die Legende von **FAERGHAIL** ermöglicht den Einsatz aller Taktiken eines qualitativ hochwertigen Rollenspiels. Die Notwendigkeit, Blut zu vergießen, ist hier nicht immer angebracht, da mit dem Gegner auch Handel betrieben werden kann. Sogar „lange Finger“ sind von **RELINE** bei diesem Game gestattet worden. Dieses Rollen-Adventure ist ein reines 16-Bit-Spiel, welches Spielercharakteristika älterer

Die Legende von „Faerghail“

grafische Individuen, können ins Geschehen treten. Jeder Charakter folgt seiner eigens vorgegebenen Waise. Stimmungsbildung wie Vogelgezwitsch, Grillenmusik oder Kampfbeschallung werden während des gesamten Laufs die musikalische Untermalung des Games erzeugen.

Man darf also gespannt sein auf eine Legende, die vielleicht selbst zur solchen werden kann. Für die Amiga-Version, die im Juni den Markt erreichen wird, werden 512K benötigt, ST- und IBM-Versionen folgen dann im September '89. Der Geldbeutel wird für **LEGEND OF FAERGHAIL** wahrscheinlich um 70 bis 80 Mark abnehmen müssen.

Matthias Siegl

Klassiker wie *Bard's Tale* oder *Ultima* durchaus erkennen läßt. Der Hersteller kündigt mit **LEGEND OF FAERGHAIL** ein Game an, welches mit einem beachtlichen Umfang aufwarten kann: Den Usern wird auferlegt, neben einer Wildnis, die durch eine zerklüftete Gebirgskette geteilt ist, acht verschiedene Dungeons zu erforschen, von denen jeder Dungeon mindestens vier Levels umfaßt (pro Level kann es bis zu 1.200 Räume geben). Ebenso zahlreich sind die Gegner auf „Faerghail“ vertreten. Bis zu 80 solch „intelligenter“ Unfriede, allesamt



Foto: Amiga

RPGs: Infocom legt mit Robotern los!

Programm: Battletech, **System:** PC: mind. DOS 2.1, mind. 384KB, CGA, EGA, MCGA, VGA, Tandy, 2 Leerdisketten oder Harddisk, weitere siehe Konvertierungen demnächst, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Infocom, **Muster von:** 18.

Im Laufe des letzten Jahrtausends vor der Gegenwart in INFOCOMs neuem BATTLETECH hat der Mensch technische Fortschritte erzielt, mit deren Hilfe er endlich in der Lage war, den Weltraum zu kolonialisieren. Da sich die Menschen allerdings mal wieder nicht mitentwickelt haben, gab's wieder großen Krach. Fünf Häuser kämpfen unerbittlich nun schon im dritten Krieg um die Vorherrschaft. Man selbst ist Student einer Militärakademie eines der fünf Häuser, die sich inzwischen auf zwei Blöcke verteilt haben. Man gehört zu der Allianz der Häuser von Davion und der Steiner und wird für den Kampf gegen die Häuser Kurita, Marik und Liao gerüstet. Rein zufällig ist man auch noch der Sohn des besten Mech-Warrior, den es jemals gab. Fragt sich nur noch, was das ist.

Das zu erklären ist nicht schwer. Ein BattleMech ist ein menschenähnliches, tonnenschweres, meterhohes Ungeheuer von einer Kampfmaschine, ausgerüstet mit Waffen, die einem einen Schauer den Rücken rauf und runter rasseln lassen können; und auf so einem Gerät wird man ausgebildet.

Man beginnt das Spiel inmitten des Ausbildungslagers, der Pacifica Training School, ohne auch nur einen Schimmer davon zu haben, wie einem denn nun geschieht. Das Einzige, was man bei sich trägt, sind ein paar C-Bills (C=Cash?), die hier anscheinend übliche Währung. Geht man ein wenig umher, so scrollt die Landschaft auf dem Test-PC um den/die Charakter/e. Wo wir gerade bei Charakteren sind: Bei BATTLETECH sind die Charaktere erheblich weniger komplex aufgebaut als bei anderen Rollenspielen. So gibt es nur drei wesentliche Charakterattribute, nämlich *Body* (Körper: Allgemeine körperliche Verfassung; beinhaltet z.B. Ausdauer und Stärke), *Dexterity* (Geschicklichkeit; beinhaltet außerdem Reflexe und Agilität) und *Charisma* (Ausstrahlung und hier auch Beredsamkeit). Hinzu

Die amerikanische Softwareschmiede INFOCOM, bekannt und beliebt durch zahlreiche Textadventures wie z.B. die ZORK-Serie, PLANETFALL samt Nachfolger, WISHBRINGER, etc., etc., hat nun mit den INFOCOM-RPGs, den INFOCOM-Role-Playing-Games, ein neues Gebiet beschritten. Das erste uns zum Test vorliegende Programm heißt BATTLETECH und entstammt der Gattung der SciFi-RPGs. In Zusammenarbeit mit der FASA Corporation und der Firma Westwood Associates hat man ein Rollenspiel auf die Beine gestellt, das für ein solches quasi-Erstlingswerk wirklich zu beeindruckend war.

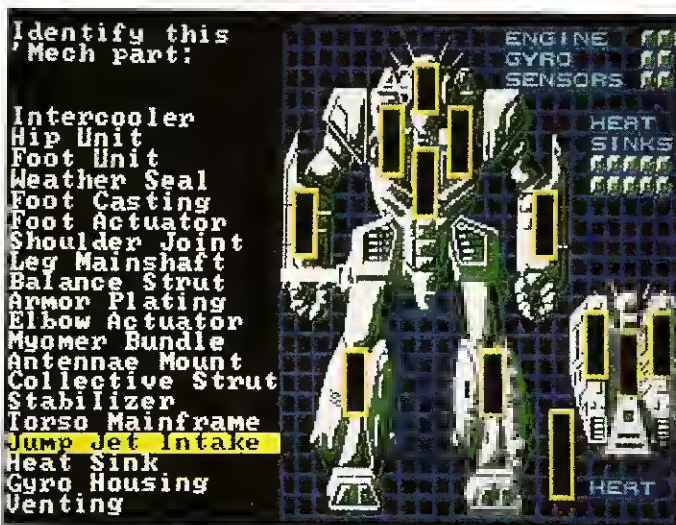
kommen noch ein paar Fertigkeiten wie der Umgang mit verschiedenen Waffen, die liebe Medizin und die Technik. Hier hat man jeweils eine Einteilung in verschiedene Stufen. Aber zurück zum Spiel an sich: Man steht also in der Gegend und

fängt am besten damit an, diese ein wenig zu erkunden. Auf dem Gebiet der Training School findet man unter anderem ein Waffengeschäft, eine Art Börse, wo man seine C-Bills gewinnbringend anlegen sollte, da es so ziemlich die einzige Metho-

de ist, ordentlich zu Geld zu kommen, eine Mech-Werkstatt und das eigentliche Trainingsareal. Betritt man dieses im richtigen Moment, kann man sich entscheiden, ob man sich an der nun fälligen der geplanten zwölf Missionen Mech-Training versuchen möchte. Diese Missionen sind dazu gedacht, daß sich der Spieler ans Spiel und den Umgang mit a) den Charakteren und b) den Mechs gewöhnt. Wer nun aber denkt, daß er nach Abschluß seiner zwölf Missionen ein Zertifikat überreicht bekommt und danach in die weite Welt entlassen wird, der hat sich getäuscht. Man sollte sich flott ausgerüstet haben, denn nach der sechsten, siebten (variiert) Mission erlebt man eine böse Überraschung. Das gesamte Lager wird von Feinden vernichtet und man steht auf dem Schlauch. Will sagen: Man kann sehen, was man tut! Glücklicherweise ist ganz in der Nähe die Stadt Starport... (hier erfährt man dann auch die Spielauflage und bekommt mindestens einen neuen Charakter in die Party).

Das Spiel an sich bestand in der Testzeit hauptsächlich aus dem Umherlaufen mit den Mechs und der gleichzeitigen Kartographierung der Landschaft. Hin und wieder wurde dies durch einen Angriff feindlicher Mechs und Krieger unterbrochen, was letztendlich immer wieder einen hübschen Geldverlust bedeutete (Reparaturen der Mechs; Ankauf neuer Munition). Schönerweise ist das gesamte Spiel über Menüs komortabel steuerbar. Man kann auch die Kampfstrategien auf einfache Art und Weise, wenn auch teilweise ein wenig zeitaufwendig (es sei denn, man läßt den Computer diese Arbeit übernehmen, was aber nicht unbedingt die beste Lösung darstellt) festlegen. Die Perspektive, in der ein Kampf stattfindet, ist dieselbe, in der man auch normalerweise durch die Wildnis marschiert. Man kann für jede Kampfunde und jeden Charakter/Mech (mit bis zu zwei Charakteren an Bord, die im Kampf allerdings nur als Mech agieren) festlegen, welche Waffen man benutzen und in welche Richtung man sich auf welche Art bewegen möchte.

So und auch mit dem Rest der Packungsbeilagen gerüstet (Ist mal wieder ein ganzer Haufen: ein Mech- und Waffenführer,



Tonnenschwer und meterhoch: Der Battle Mech!



ein Anforderungszettel für einen echten (Modell-)Mech für alle, die das Spiel gelöst haben, ein Werbezettel mit dem Preis ermäßigten Infocom-Adventures, ein Heft mit sogenannten „Bonus Checks“, die einem beim Erwerb von Spielen zumindest in den Staaten Rabatt verschaffen, eine Karte, mit der man auf

Infocoms „The Status Line“-Mailing List kommt, das Anleitungsheft, eine Werbebroschüre mit *Battletech*-Brettrollenspielen und letztlich die Systemreferenzkarte) kommt man gut mit dem Programm zurecht, vorausgesetzt, man steht mit dem Englischen nicht komplett auf dem Kriegsfuß. **BATTLE-**

TECH ist ein mittelschweres, von Rätseln nicht gerade strotzendes Rollenspiel mit eindeutigen Tabletop-Tendenzen (reines Kampfspiel), das aber trotzdem einen recht hohen Unterhaltungswert haben kann. Nach wie vor gilt unser Patentrezept: Vor dem Kauf anschauen! Ach ja, das Programm ist in

der Packung in zwei Formen zu finden: einmal auf zwei 5.25" Disks und auf 3.5". Ulrich Mühl

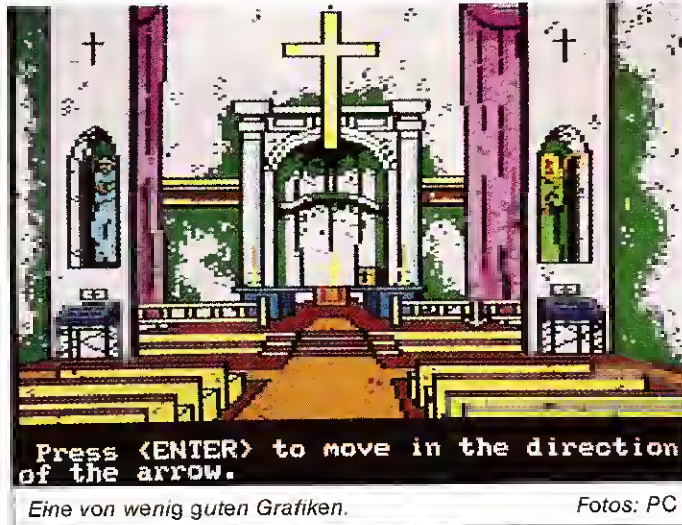
Grafik	8-9
Vokabular	(Menüs) 9
Story	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

Programm: Manhunter New York, **System:** Atari ST, IBM PC (beide getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** Mediencenter, Iserlohn; Computerstudio Schlichfing, Berlin.

2004, zwei Jahre nach der Invasion der Orbs in New York. In der Metropole herrscht das Chaos, und die Menschen führen ein Dasein in Angst und Schrecken. Die Orbs, Angehörige einer außerirdischen Zivilisation, haben sich New York's Einwohner untertan gemacht und ihnen Sender eingepflanzt, mit denen der Aufenthaltsort eines jeden Menschen genau bestimmt werden kann. Doch es stellt sich heraus, daß nur die genaue Position, nicht aber die Identität der betreffenden Person festgesperrt werden kann. Zu diesem Zweck rufen Sie **MANHUNTER** auf den Plan, gleichzeitig Titel des neuen **SIERRA-Adventures** und Computer-Ich des Spielers im Programm.

Nun mag es den einen anderen wundern, daß man sich auf die Seite des Bösen zu schlagen hat, um die Aufgabe zu erfüllen. Doch zu Eurer Beruhigung heißt es auf der Rückseite der Verpackung, daß man im Verlauf des Spiels immer noch die Seiten wechseln könne. Als kleine Hilfestellung bekommt der Spieler einen Stadtplan von New York an die Hand. Ferner kann man über den MAD (Manhunter Assignment Device), eine Art Modem, jederzeit Kontakt mit dem Hauptquartier aufnehmen, um sich zum Beispiel über bestimmte Personen genauere Informationen zu beschaffen. Schließlich ist Manhunter im Besitz eines Trackers, mit dessen Hilfe er verdächtige Personen beobachten und verfolgen kann.

Die Handlung des Spiels beginnt am frühen Morgen. Unsanft wird man mit der Mitteilung aus dem Bett geholt, daß im Bellevue Hotel eine Bombe explodiert und der Täter zu exekutieren sei. Hier greift der Spieler zum erstenmal aktiv ein. Dies geschieht jedoch nicht, wie sonst bei **SIERRA** üblich, über die Tastatur, sondern über ein Icon, das wichtige Stellen des Bildes zeigt und auf Wunsch vergrößert. Möchte man etwas aufnehmen, able-



Pfui Deibel!

gen etc., so geschieht auch das per Grafik-Icon. Leider ist man im Laufe des Spiels allzuoft zum Zuschauen verurteilt, denn auf die meisten Szenen hat der Spieler nur geringen Einfluß. Statt der sonst üblichen logischen Puzzles findet man bei **MANHUNTER** beinahe archaisch anmutende Geschicklichkeitsspielchen, die wohl als

unterhaltsame Zwischensequenzen gedacht waren, im Endeffekt aber nur langweilen. Hinzu kommt die übermäßige Brutalität des Spiels. So sieht man zum Beispiel, wie dem Manhunter in einer Bar der Kopf zerquetscht wird und das Gehirn durch die Luft fliegt. In einer anderen Szene wird das Gesicht des Manhunter von Killer-



bakterien zerkauen. Das hat nicht mehr viel mit dem schwarzen Humor der vorangegangenen **SIERRA**-Spiele zu tun, das ist schlicht und einfach geschmacklos und jüngeren Spielern gegenüber unverantwortlich.

Ein weiterer Schwachpunkt des Programms sind die Grafiken (PC und ST identisch), die zwar sehr zahlreich vorhanden, dafür aber von einer ziemlich schlechten Qualität sind. Insgesamt also ein herber Rückschlag, verglichen mit den jüngsten **SIERRA**-Veröffentlichungen, wie etwa *Leisure Suit Larry II* und *King's Quest IV*; die ich **MANHUNTER** in jeder Hinsicht vorziehen würde. Hätte man sich nicht so auf der wirklich spannenden (wenn auch nicht neuen) Story ausgeruht, so hätte sich **MANHUNTER** qualitativ sicherlich in die Galerie der ...-Quest-Spiele einreihen können. So aber reicht es nur zum Mittelmaß.

Bendrik Muhs/bez



Grafik	7
Story	9
Vokabular	Icon
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	8

Denk(-)mal

Strategie-, Denk- & Simulationsspiele

Programm: Rock Star, **System:** Spectrum (alle, getestet 128er), Schneider (Cass. + Disk), C-64, Atari ST, Amiga, PC, CRAY IIXMP (mit Spectrum-Emulator), **Preis:** ca. 40,-DM, **Hersteller:** Codemasters, **Muster von:** [21].

Ja, Sie haben richtig gelesen im Programmkopf! **ROCK STAR** von **CODEMASTERS** gibt es auch für den/die/das CRAY. Weiterhin kann dieses Spiel laut Anleitung auch auf dem MSX („Zuerst fackeln Sie Ihr Haus ab, dann kaufen Sie sich von der Versicherung einen Computer, auf dem das Ding läuft...“) sowie auf dem ZX81 spielen („Sie brauchen nur einen Aufrüstsatz. Er heißt ZX Spectrum...“). Genau auf diese Art durchzieht der feine englische Humor der Erschaffer das ganze Spiel einschließlich der Anleitung. Diese putzt nämlich schon alle mölichen Stars und Sternchen des Showbusiness herunter. Englisch sollte man also schon können, aber dann wird's wirklich Spaßig.

Die Verpackung („Rockstar ate my Hamster!“) deutet es mit einem schönen Bild von Michael Jackson (im Spiel „Wacky Jakk“ genannt) schon an. Sie sollen im Showgeschäft mitmischen, allerdings nicht als Popstar, sondern als dessen bzw. deren Manager. Zur Auswahl stehen dabei die tollsten Pop- und Rockgrößen: Meathead („Fleischkopf“), Tina Turnoff („Schalt ab!“), Gorge Michael (Schlund-Michel), um nur einige zu nennen. Genauso wie sie heißen, sehen dann auch aus. Weiter im Text. Ihr Ziel ist es, einen geeigneten Künstler zu finden, dem Sie dann zu Ruhm und Ehre, Plattenverträgen und ausverkauften Hallen verhelfen. Viel Strategie ist dazu nötig, wenn Sie als Manager mit Ihrem etwas dämlichen Assistenten Clive (Anstecker „Drop dead Clive“ liegt bei) versuchen, die Geschäfte zu regeln. Sie sehen sich dabei als den bekannten dicken und grimmigen Manager in Ihrem Büro sitzen. Zunächst können Sie einen oder mehrere fähige oder unfähige Künstler bis zu vier aus 35 Stück auswählen. Je nach Fähigkeit verlangen diese manchmal auch 30000 Pfund Gehalt pro Woche (der dicke Bill Collins zum Beispiel), unbekannt wie der dusselig dreinschauende Rick Ghastley („haarsträubend“) aber nur 700 Pfund. Bei einem Starkapital von 50000 Pfund sollte man

sich also nicht übernehmen, zumal die Ausrüstung noch gekauft werden muß. Dabei können Sie zwischen einer neuen, einer gebrauchten wählen, und wenn Sie viel sparen wollen, können Sie auch eine vom LKW klauen.

Der Fantasie freien Lauf lassen kann man nun bei der Benennung der Gruppe (Künstler behalten Ihre Namen). Dann heißt es arbeiten. Bis zum endgültigen Ziel, vier versilberte Platten, ist es ein weiter Weg. Zunächst muß die Gruppe (ich bleib jetzt der Einfachheit halber bei der Gruppe) zum Üben in den

le in der englischen „BILD“-Zeitung mit einer Skandalmeldung („Rockstar schlägt Bischof“) mit dem Foto einer Ihrer Künstler. Werbung ist halt alles, auch Negativwerbung.

Anfangs haben es die Künstler nicht nötig, aber später werden sie leicht zickig (Starallüren). Da verlangt beispielsweise einer einen nagelneuen roten Porsche, bevor er spielt. Ganz klar, der fliegt. Trotzdem kann man hin und wieder ein paar Geschenke machen, vom 1 Pfd. teuren Comic bis hin zum 20000 Pfd.-Schlitten. Das hält bei Laune und verhindert ex-

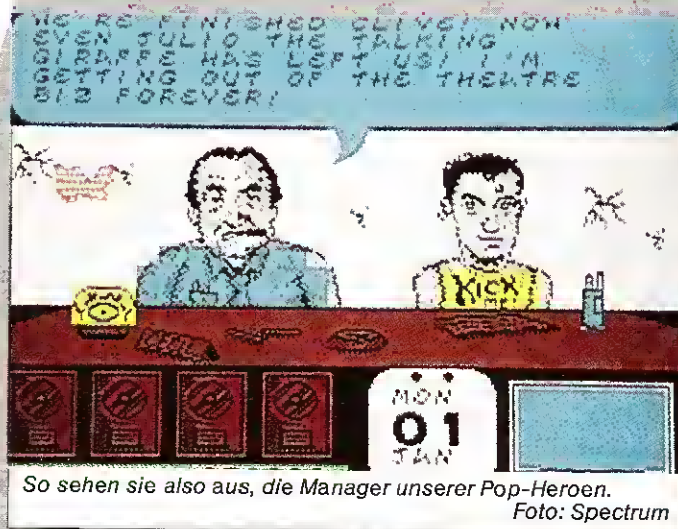
an wie Sie – aus Versehen erwischen Sie den falschen Knopf und löschen die letzte Aufnahme. Bald darauf findet sich der erste Sponsor mit einem saftigen Vertrag – sofort annehmen! Zwar erscheint der Sponsor dann auch auf den Werbeplakaten, aber das stört nicht. Na ja, eigentlich nur solange, bis der Sponsor in negative Schlagzeilen gerät. Eine weitere Möglichkeit, den Verkauf der Platten anzuheizen, ist die, ein Video zu produzieren. Sie können zwischen verschiedenen Regisseuren wählen, die dafür gigantische Honorare verlangen. Nicht mehr ins Geld geht dagegen die Effektausstattung, die mit „kranken explodierenden Hamstern“ auch schon mal ins Geschmacklose abdriftet. Lediglich bei Hardrockgruppen empfiehlt sich dies. Damit kommt man locker in die Charts, die wöchentlich veröffentlicht werden; neben den Rent Shop Boys oder Dross („All I Want Is Money“).

Sie sehen, Sie haben allerhand zu tun, obwohl – es mag seltsam klingen – die Möglichkeiten begrenzt sind und die Aktionen sich immer wiederholen. Trotzdem macht das Spiel Spaß, vielleicht auch wegen der Überraschungen und blöden Kommentare. Die Meinungen in der Redaktion gingen dabei weit auseinander: manche (Bernd und Michael) fanden es auf die Dauer zu langweilig, andere (ich und Torsten) dagegen unterhaltsam.

Trotzdem die Spectrum-Version (auf dem 128er) getestet wurde, war ich von der Qualität überrascht. Sieht man von wenigen Schwachpunkten in der Grafik ab, kann man glatt begeistert sein (die Leute sehen ja zu dämlich aus). Zum Abschalten ist manchmal der Sound, bei Hardrock-Gruppen trötet es aus dem Lautsprecher, wie bei Blähungen. Darüber kann man hinwegsehen. Ansonsten tut das dem Spielverlauf keinen Abbruch, der ist nämlich sehr unterhaltend. Auf jeden Fall sollte man sich dieses Spiel mal ansehen, besonders wenn man sich noch nicht zum Kauf entschlossen hat. Ich hab mich schon entschlossen!

Peter Braun

Starvermarktung auf englisch



Übungsraum „eingeschlossen“ werden, bis zu fünf Tagen lang. Erst dann hält sie Clive für fit. So langsam können Sie an die ersten Auftritte denken, von einer Platte ganz zu schweigen. Auftreten kann die Gruppe in Pubs mit 200 Plätzen bis hin zum Stadion mit vielen Tausend Plätzen. Je nachdem kann man auch mit dem Eintritt dann variieren. Logisch, daß sich die Newcomer erst hocharbeiten müssen. Größere Hallen kosten auch mehr Miete. Insgesamt sieben Tage kann man die Gruppe hintereinander zum Konzert schicken.

Nach beendeten Konzerten hat man Geld, kann die Künstler bezahlen und wird langsam populär. Dafür kann man aber noch mehr tun. Sie beauftragen Clive, ein bißchen was für's Image zu tun. Hin und wieder erscheint dann eine Schlagzei-

zessive Ausbrüche. Mit zunehmender Popularität melden sich die Plattenfirmen mit geradezu lächerlichen Angeboten: 10000 Scheine und dreiprozentige Beteiligung. Solche Leute werden von Clive mit einem deftig-derben Kommentar gleich abgewimmelt.

Tourt man noch ein bißchen durchs Land, erhöht sich plötzlich der Wert der Gruppe, die Angebote werden attraktiver. Schließlich sollte man zuzulangen, um noch mehr Popularität zu erlangen. Dann geht's auch wieder total chaotisch zu, denn Platten aufzunehmen ist schließlich keine einfache Sache. Sie können von 2 Spur-Aufnahmen (billig in jeder Hinsicht) bis zu 48 Spur-Aufnahme fast alles haben. Im Studio nimmt die Band dann gleich acht Titel fürs Album auf, dabei stellt sie sich ebenso dämlich

Grafik	8
Handhabung	9
Technik/Strategie	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	9

1000 Jahre zurück

Programm: Das Deutsche Imperium, **System:** Amiga, **Preis:** Stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest, **Hersteller:** Romantic Robot (WG), **Muster von:** Romantic Robot.

ROMANTIC ROBOT, früher **RAUF** die Herstellung erstklassiger Tools spezialisiert, wagt sich diesmal in die Strategieecke. Mit dem Programm **DAS DEUTSCHE IMPERIUM** will man sich dort etablieren. Ob das gelingen wird oder ob man das Ziel verfehlt hat, wird der nachfolgende Test zeigen. Gleich vorneweg: Der Redaktions-Amiga, der uns zur Zeit nur 512K Speicher zur Verfügung stellt, gab uns leider nicht die Möglichkeit, die auf der Diskette abgespeicherten Grafiken zu laden. Das ist insofern problematisch, da man einige Programmfunktionen, die auf diesen Bildern aufbauen, nicht ausführen kann.

DAS DEUTSCHE IMPERIUM versetzt Sie in das Jahr 919 zurück und möchte Ihnen ein bißchen Geschichte simulieren. Sie treten in die Fußstapfen Heinrichs I., der vor eine schwierige Aufgabe gestellt wird. Heinrich muß nach dem Willen seines Vorgängers den Untergang der Monarchie in Ostfranken abwenden. Doch dabei wird er vor allerlei politische Probleme gestellt, die auch in der Anleitung recht ausführlich dargestellt werden (es würde hier zu weit gehen, diese alle zu schildern. Die Kenner dieser Epoche wissen Bescheid).

Die Simulation dieser Geschichte wird laut Anleitung in zwei Phasen aufgeteilt, in die

Planungs- und in die Durchführungsphase. In der Planungsphase entscheiden Sie durch viele Menüs hindurch über Ihre künftigen Spielzüge. In der Durchführungsphase werden Sie dann über die Auswirkungen Ihrer nun ausgeführten Züge informiert. Die Einflußmöglichkeiten der Planungsphase: „Fürsteninformation“, „Steuern“, „Truppen-Mobilisierung“, „Korruption“ etc.

Die weiteren Auswahlmöglichkeiten gehen dann wieder stark in Richtung Außenpolitik. Die Beziehungen zu den eroberten oder noch nicht eroberten Nachbarländern wollen schließlich durch Abgaben und Loyalität gepflegt werden. Geht das kaum noch, scheint ein Krieg (schmeichelhafterweise auch manchmal Feldzug genannt) unvermeidlich. Man will ja schließlich sein Ziel erreichen.



Der Spielverlauf erweist sich als komplex. Für Geschichtskenner ist dieses Programm wohl zu empfehlen, da man hier sämtliche Handlungen der damaligen Zeit nachvollziehen kann. Außerdem baut das Programm auf den damaligen Ereignissen gut auf.

Weitere Anmerkungen gehen dahin, daß selbstverständlich

der Spielstand abgespeichert werden kann. Auch die Ausgabe der Informationen auf dem Drucker wurde berücksichtigt, ebenso wie fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade. Negativ sind mir nur (!) vier Dinge aufgefallen: Auf dem 512K-Amiga kann **DAS DEUTSCHE IMPERIUM** nicht gespielt werden. Die uns vorliegende Version weist noch kleine Fehler bei der Zugeingabe auf. Die Anleitung enthält noch einige Fehler (ziemlich penibel, der Tester).

Das Spiel ist leider nur den Kennern der Geschichte zu empfehlen, alle anderen würden sich etwas langweilen.

Auch in der Präsentation des Inhaltes könnte man das Programm noch verbessern, selbst wenn der Inhalt weitgehend das Spiel bestimmt. Aber schließlich spielt das Auge ja mit. Da-

Foto: Amiga

her gibt's insgesamt nur Durchschnittsnoten. *Peter Braun*

Grafik (k. Beurteil. mögl.)	
Handhabung	8
Strategie	9
Motivation	7
Prais/Leistung:	

terzuputzen. Wer dem fachgerechten Urteil aber keinen Glauben schenken möchte, kann sich's ja kaufen (halbhal!).

Um hinter den Sinn des Spieles zu kommen, muß ich mir zunächst eine Lupe besorgen, denn die englische Anleitung wurde anscheinend in Mikroschrift abgefasst. Da steht dann irgendwas von einem afrikanischen Volk, einer mystischen



Foto: Spectrum

Maske und Rebellen. Im Zusammenhang heißt das, daß es Aufgabe des Spielers ist, die Maske in Afrika zu finden, damit das zerstreute Volk wieder zu vereinigen, um die Rebellen zu schlagen. Wäre **INTO AFRICA** ein reines Actionspiel, würde ich mir das gefallen lassen. Aber das ist es hier nicht mehr.

Sie müssen nun Ihre Aufgabe mit 12 Befehlen, die sehr umständlich angewählt werden, bewältigen. In der oberen Bildschirmhälfte kann man versuchen mittels Gelbton ein bißchen afrikanische Landschaft zu erkennen. Hin und wieder befinden sich schlecht programmierte Männchen, Hütten oder Stationen im Bild. Dann folgt das Übliche: Mit Hilfe der zwölf Befehle unternimmt man irgendetwas, es folgt ein mehr oder weniger überraschendes Ergebnis, und man wurschelt weiter im Spiel. Der noch mittelmäßige Spielablauf wird durch einen schlechten Sound „verbessert“, die mickrige Grafik sorgt dafür, daß die Motivation nicht in die Höhe schnell. So langweilt man sich von Spielzug zu Spielzug in der Hoffnung, es kann ja nur noch besser werden. Wirklich Hewson, es muß nun wieder besser werden. *Peter Braun*

Grafik	6
Handhabung	5
Technik/Strategie	Was?
Spielwert	4
Preis/Leistung	4

Roß und Reiter usw.

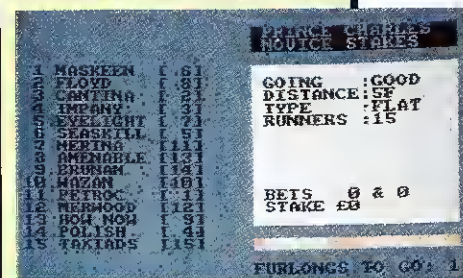


Foto: Amstrad

Programm: The National, **System:** Amstrad CPC, **Preis:** Ca. 40 Mark (Kass.), **Hersteller:** D&H Games, Stevenage, England, **Muster von:** [7].

Alles Glück dieser Erde fliegt auf dem Rücken der Pferde. Das mag wohl zutreffen, zumindest für die eingefleischten Anhänger des Pferdesports. Ob aber **D&H GAMES** mit seinem Programm **THE NATIONAL** das große Los gezogen hat, wage ich doch zu bezweifeln. Dieses Spiel müßt Ihr Euch vorstellen als eine Art **Football Manager**, nur daß in diesem Falle nicht Kicker, sondern eben Gäule gecoacht werden, das Geschehen also gewissermaßen vom Fußballplatz auf die Rennbahn verlagert worden ist.

Ihr als Manager müßt mit Eurem Startkapital haushalten und davon Jockey, Trainer, Stallbur-schen und dergleichen mehr bezahlen und natürlich auch Eurem Pferd etwas zu beißen kaufen. Geht Euer Gaul als erster über die Ziellinie, so gibt's dafür natürlich einen Batzen Geld zu gewinnen. Selbiges kann man aber auch verdienen, wenn man die Buchmacher aufsucht, um Wetten abzuschließen.

Sollte man mit Roß und Reiter nicht zufrieden sein, so kann man neben dem Trainer auch das Pferd und den Jockey auswechseln bzw. neue hinzukaufen. In der Trainingssession ist es ferner möglich, die Qualitäten der edlen Rösser noch zu verfeinern, was natürlich auch wieder nicht ganz billig ist.

Alles in allem würde ich sagen, daß **THE NATIONAL** nur für echte Liebhaber des Pferdesports interessant ist. Alle anderen, nehme ich an, werden dem Thema nicht viel Reiz abgewinnen können und sich unter Umständen auch daran stören, daß alles, die eigentlichen Rennen eingeschlossen, ausschließlich in Textform auf dem Monitor dargestellt wird.

Bernd Zimmermann

Grafik	Text
Handhabung	7
Technik/Strategie	5
Spielwert	4
Preis/Leistung	4

Nein, danke!

Programm: Into Africa, **System:** Spectrum (alle Systeme), **Preis:** ca. 15,-DM, **Hersteller:** Rack It (Hewson), **Muster von:** Hewson.

Wer unbedingt sein Geld zum Fenster hinauswerfen möchte, sollte vorher noch den absolut langweiligen Testbericht eines frustrierten Mitarbeiters der ASM lesen. Grund für die allgemeine (Frühjahrs-) Müdigkeit ist ein neues Spiel von **HEWSON**, das sich **INTO AFRICA** schimpft. Wer es schon einmal gesehen, abschrecken-derweise auch schon gespielt hat, weiß, wovon ich rede: von einem Flopanwärter, der sich in die Rubriken Action und Strategie einreihen kann. Aber da uns ja manchmal vorgeworfen wird, in der ASM würden gute Spiele verrissen, wurde auch diesmal wieder ein cholerischer Psychopath (ich) engagiert, um dieses Qualitätsprodukt aus Plastik und Eisenoxid herun-

Spannend und detailreich: Space-Shuttle – Echtzeitsimulation!

Programm: Orbiter, **System:** Atari ST farbig und s/w, IBM und Kompatible, Macintosh, **Preis:** ca. 85 DM (ST), ca. 100 DM (PC), **Hersteller:** Spectrum HoloByte, **Muster von:** [18].

Erinnern Sie sich noch an ein Programm mit dem klangvollen Namen *SPACE MAX*? Dabei übernahmen Sie die Rolle eines Projektmanagers für Space-Shuttle-Flüge, von der Kostenrechnung bis zum Zusammenbau einer Raumstation im Orbit. Bei dem jetzt vorliegenden Programm **ORBITER**, das ähnlich komplex ist, liegt der Fall etwas anders. **SPECTRUM HOLOBYTE** setzt Sie nämlich hier auf den Pilotensitz des Space-Shuttles, und Sie müssen – bis ins Kleinste getreu dem Original – alle Befehle durchführen, um das Shuttle sicher in den Orbit und wieder zurück zu führen.

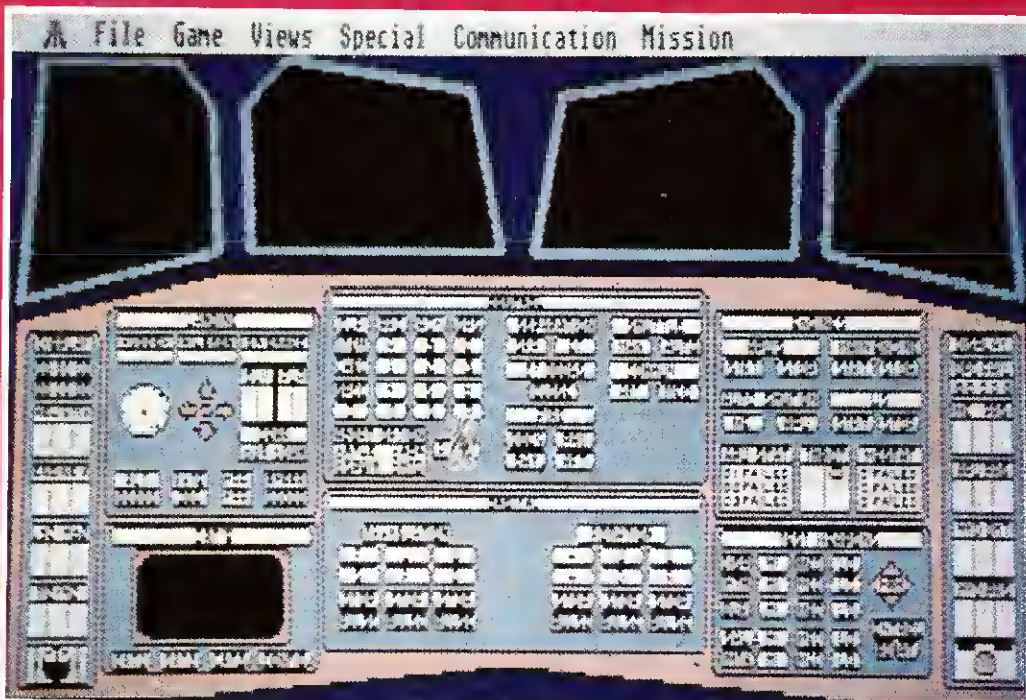
ORBITER ist übrigens dem Andenken an die Besatzung der Raumfähre Challenger gewidmet, die – wir erinnern uns – am 28. Januar 1986 75 Sekunden nach dem Start explodierte.

Nun aber zum Programm selbst: Das eng bedruckte, 30seitige Handbuch läßt keine Fragen bezüglich der Komplexität dieses Programmes offen. Auch ein Blick auf den Bildschirm nach dem Laden des **ORBITERS** produziert zunächst mal Verwirrung. So viele Knöpfe, Schalter, Armaturen sind sichtbar – von den noch unsichtbaren ganz zu schweigen. Also zunächst mal das Handbuch durchhackern. Großes Lob verdient hier die genaue Beschreibung der Trainings-Mission, die man als Anfänger immer zuerst ausprobieren sollte, um sich ein wenig mit den vielfältigen Möglichkeiten des **ORBITERS** vertraut zu



Das Hauptkontrollpult.

machen. Daß das Einladen des Programms nur für den Mac beschrieben ist, spielt keine Rolle, wenn man bedenkt, daß das Handbuch ganz in Deutsch (!) gehalten ist. Sogar ein kleines Glossar der englischen Aus-



Auf den ersten Blick ziemlich verwirrend...

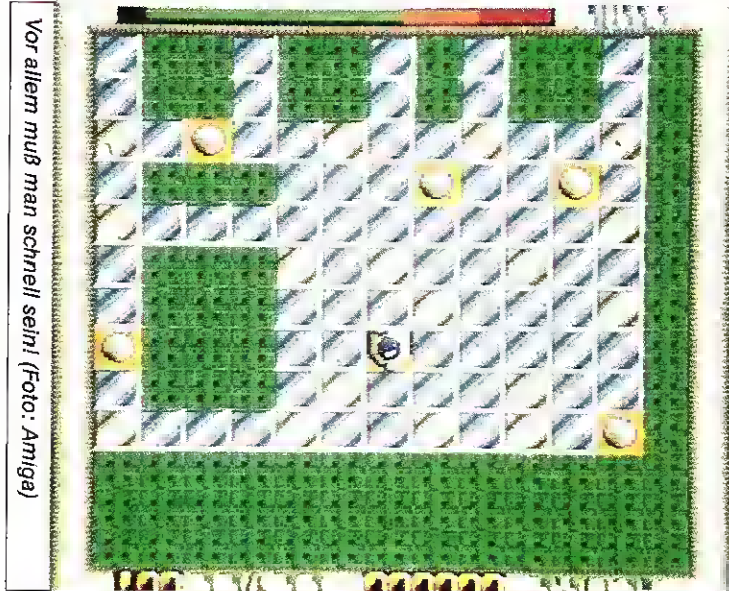
(Fotos (3): ST)



»Komplex,
komfortabel,
anspruchsvoll:
Space
Shuttle im
Detail!«

ZEITLOS

Programm: Mind Force, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 39 DM, **Hersteller:** Kingsoft, **Muster von:** siehe Hersteller.



Vor allem muß man schnell sein! (Foto: Amiga)

Eines der neuen **KINGSOFT**-Programme ist eine Art *Bombuzal*-Verschnitt im Low-Budget-Stil. **MIND FORCE** heißt das Werk, bei dem man eine Figur, ebenso wie beim vorgenannten Game, über Plattformen dirigieren muß, die aus Quadraten mit unterschiedlichen Eigenschaften bestehen. Allerdings sind hier lediglich Kugeln aufzusammeln, und es gibt nur drei verschiedene Arten von Bodenplatten: Graue Platten sind normale Bodenplatten, blaue Platten sind „Eisplatten“, auf denen die Spielfigur solange weiter rutscht, bis sie wieder festen Grund (graue Platten) unter den Füßen hat. Schließlich gibt es noch orange Platten, auf denen sich Kugeln befinden. Sie verschwinden nach dem Befahren mit der Spielfigur, ebenso alle Platten, die einen Riß aufweisen.

Mit der Space-Taste erhält man eine Übersicht über die gesamte Plattform und kann sich in Ruhe überlegen, wie das jeweilige Puzzle zu lösen ist. Das ist auch unbedingt nötig, denn die Zeit, die man zum Aufsammeln der Kugeln hat, ist mehr als knapp bemessen. So wird es sehr oft vorkommen, daß eine einzige Irrfahrt bereits die Überschreitung des Zeitlimits mit sich bringt.

Dies ist übrigens der einzige Punkt, der bei **MIND FORCE** zu bemängeln ist, denn der Spielfluß gerät durch das zeitraubende Überlegen vor dem eigentlichen Spielen stark ins Stocken. Zum Teil ist es sogar anzuraten, einen „Wege-Plan“ zu erstellen, bevor man sein Gefährt bewegt und mithin Zeit verstreicht. Wem es also nichts ausmacht, eine etwas abgespeckte *Bombuzal*-Version mit größeren Verzögerungen im Spielfluß hinzunehmen, der bekommt mit **MIND FORCE** ein zu diesem Preis durchaus akzeptable Produkt, das zudem die obligatorische, abspeicherbare Highscoreliste besitzt.

Martina Strack

Grafik	7	Spielwert	7
Handhabung	6	Preis/Leistung	7
Technik/Strategie	8		

Nur für Profis!

Programm: Typhoon of Steel, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Strategic Simulations, Inc, USA, **Muster von:** SSI.

Erhalten eingefleischte Strategiefetischisten mit dem neuen Produkt des amerikanischen Nobelherstellers **STRATEGIC SIMULATIONS, INC**, das den vielversprechenden Namen **TYPHOON OF STEEL** trägt.

Das Geschehen spielt an drei verschiedenen Schauplätzen dieses Globusses (Pazifik, Südostasien und Europa) zur Zeit des Zweiten Weltkrieges. An diesen bekanntesten Kriegsschauplätzen trafen bekanntlich während des Krieges die Alliierten (Großbritannien und USA) auf die „Achsenkräfte“ (Deutsches Reich und Japan). Neben der Möglichkeit, eigene Szenarien zu erstellen, beinhaltet dieses Strategiespiel auch mehrere vorgefertigte Szenarien (sieben an der Zahl), die sich an historischen Begebenheiten, wie sollte es anders sein, orientieren.

TYPHOON OF STEEL wird auf zwei doppelseitig bespielten Disketten ausgeliefert. Auf den ersten drei Seiten befinden sich die Daten und Programmteile zu den drei obengenannten Schauplätzen, die vierte Diskettenseite beinhaltet jene sieben Szenarien. Desweiteren stößt man auch auf eine ausführliche Anleitung, die aber

leider in Englisch ist. Ebenso beinhaltet sie Tabellen, aus denen sich wichtige Daten zu den jeweiligen Einheiten der vier Mächte entnehmen lassen. Ebenso bietet das Manual ausreichend Informationen über die diversen Waffenarten mit ihren Charakteristiken sowie Auskünfte über die Zusammensetzung einzelner Formationen und die verschiedenen Terrainarten.

Dieses Spiel, das muß man ausdrücklich sagen, ist keinesfalls für Anfänger gedacht. Auch diejenigen, die sich noch nicht allzulange in diesem Genre aufhalten, dürften leichte bis mittlere Probleme mit **TYPHOON OF STEEL** bekommen. Profis und Fortgeschrittene müßten allerdings anhand des Texts und den tabellarischen Daten aus der Anleitung ohne Schwierigkeiten mit dem Programm zurecht kommen.

Wenden wir uns jetzt aber dem eigentlichen Spiel Aufbau und -ablauf zu: Ein Szenario umfaßt eine Spielfläche von 60x60 Spielfeldern, wobei ein Spielfeld jeweils eine Seitenlänge von 50 Yards hat. Ähnlich wie bei anderen SSI-Simulationen gliedert sich das Spiel in eine Befehlsphase, in der man die eigenen Einheiten bewegen, ihnen weitere Instruktionen erteilen kann und an deren Anschluß eine Kampfphase folgt, und so fort. Selbstverständlich können neben Partien mit einem menschlichen Partner auch Schlachten mit dem Com-

puter geschlagen werden, der sogar gegen sich selbst antritt. Im Vergleich zu anderen Strategiespielen zeigen sich keine außergewöhnlichen Optionen oder Funktionen.

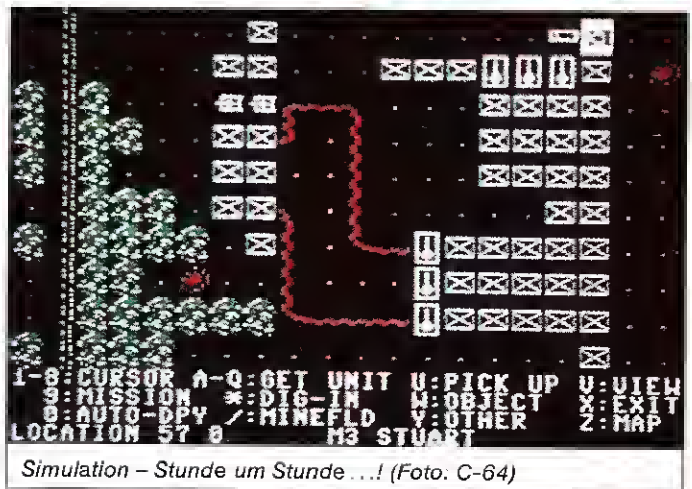
Von der grafischen Seite her müssen leichte Abstriche gemacht werden. Die Symbole der einzelnen Einheiten sind nicht immer so einfach voneinander zu unterscheiden, was leicht zu Verwechslungen führen kann. Ebenso fiel das Scrolling (dieser Begriff ist wohl ein wenig verfehlt) nicht gerade prächtig aus. Doch solche „Mankos“ ist man ja bei Spielen dieser Art gewöhnt, und so etwas nimmt ein wahrer Freund solcher Spiele gerne in Kauf. Zudem wurde noch eine mittelmäßige Soundunterlegung implementiert. Die Steuerung, welche ausschließlich über Tastatur erfolgt, stellt nach kurzer Zeit kein Problem mehr dar (nur etwas gewöhnungsbedürftig). Eine

Joystickoption zum Bewegen der Einheiten wäre aber wünschenswert gewesen.

Das Spielen mit **TYPHOON OF STEEL** von **STRATEGIC SIMULATION, INC** erweist sich zum Teil als äußerst langwierig. Für Leute ohne die nötige Geduld dürfte dieses Programm wohl das falsche sein. Auch Anfänger sind mit dem Spiel falsch bedient, sind die Anforderungen doch zu hoch. Meines Erachtens ist es nur etwas für den echten Profi, der vor stundenlangen Simulationen nicht zurückschreckt. Der Spielstand läßt sich schließlich jederzeit abspeichern.

Torsten Blum

Grafik	6
Handhabung	7
Technik/Strategie	10
Spielwert	9
Preis/Leistung	8



Simulation – Stunde um Stunde ...! (Foto: C-64)

Programm: Sumera/Tokado,
System: Amiga, **Preis:** Je ca. 30
Mark, **Hersteller:** Kingsoft, Aa-
onen, **Muster von:** Kingsoft.

Nach anstrengendem, kratt- und nervenraubendem Spielen von Action- und Baller-Games ist man hin und wieder schon ganz froh, seinen Zeitvertreib mit ruhigeren, besinnlicheren Programmen zu verbringen, die aber oft mindestens ebenso spannend sind wie die Vertreter des bereits angesprochenen Genres. Zwei davon, **SUMERA** und **TOKADO**, beides Brettspielumsetzungen aus dem Hause **KINGSOFT**, habe ich mir auf meinem Amiga für Euch angesehen.

Beginnen möchte ich mit **SUMERA**, das in einigen Punkten Ähnlichkeiten mit dem Backgammon-Spielprinzip aufweist. Zwei Mitspieler (Mensch-Computer/Mensch-Mensch) versuchen, auf insgesamt 20 Spielfeldern, die in einen Start- und Zielbereich sowie in eine gemeinsam benutzbare „Lautbahn“ aufgeteilt sind, dem Gegner möglichst viele Spielsteine zu rauben. Dies geschieht durch Würfeln und entsprechendes Setzen der runden Steine auf dem Spielbrett. Erreicht ein Spieler durch Glück und Strategie einen Standort, der bereits von einem gegnerischen Stein besetzt ist, so nimmt er diesen gefangen. Das heißt, in der Draufsicht erscheint nun die Farbe des zuletzt auf diesem Feld gesetzten Steins. Der darunter befindliche Stein des Gegners wird durch eine extra für die Computerumsetzung gezeichnete Seitenansicht erkennbar. Bindet sich dieses Steinpaar nun noch nicht auf den beiden Zielfeldern, so hat der Gegner noch die Chance, seinen Spielstein und den des Mitspielers wieder zurückzuerobern; hierzu versucht man, wiederum auf die entsprechende Stelle des Steins zu zielen. Insgesamt ist dies, bis auf die beiden Zielfelder, jeweils achtmal möglich.

Erreicht ein Spieler mit einem oder mehreren Gefangenen das Ziel, so werden die Steine des Gegners gelöscht (jeder der Teilnehmer hat zehn Spielsteine), und der eigene obere Stein ist von nun an auch in der Lage zurückzusetzen. Konnte man zu Beginn nur von links nach rechts setzen, so ist dies nun mit den „Kronensteinen“ auch in der entgegengesetzten Richtung möglich. Gewonnen hat derjenige, der es als erster schafft, alle gegnerischen Spielsteine zu „eliminieren“. Nach der Beschreibung mag sich das Spiel vielleicht einfacher anhören als es in Wirklichkeit ist. Denn tatsächlich

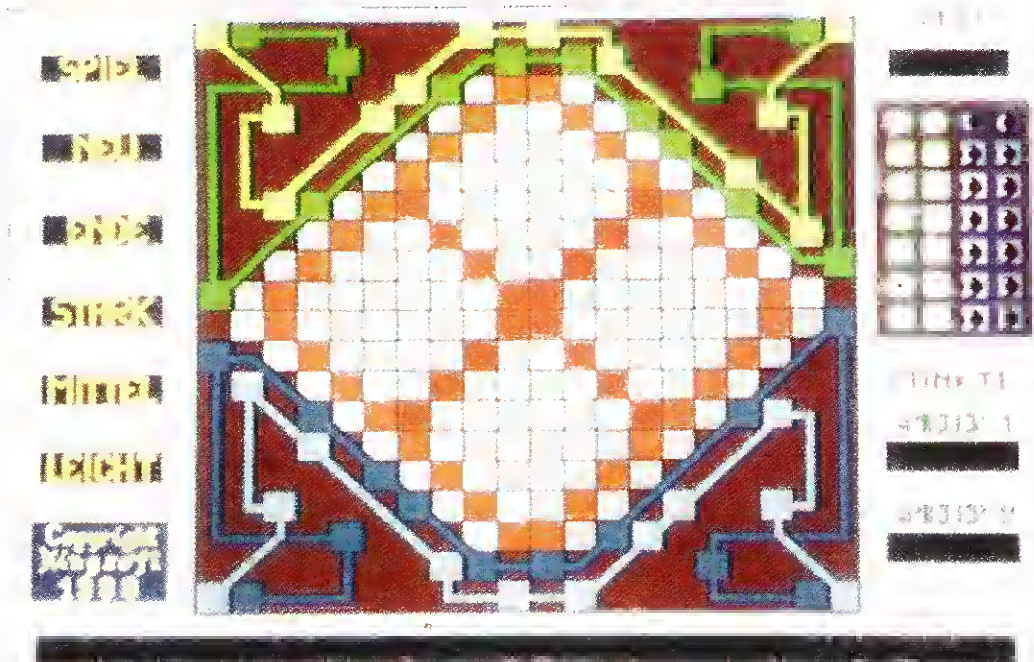
braucht man neben viel Glück auch eine ganze Portion strategisches Geschick, um siegreich zu sein.

TOKADO ist das andere Programm; Parallelen zu anderen Spielen sind mir in diesem Falle nicht bekannt. Hier hat man etwas ganz Neues erdacht und für den Amiga umgesetzt. Auf einem rechteckigen Spielbrett versuchen zwei Spieler

überspringen (eine logische Zugfolge über mehrere passend aneinanderliegende Steine ist auch möglich). Die Außensteine bedrohen nun im Spielverlauf die inneren Steine. Eine solche Bedrohung ist jedoch nur dann erreicht, wenn ein Außenstein einem gegnerischen Innenstein in direkter Richtung gegenübersteht. Innensteine hingegen können

liegt. Dabei ist es gleichgültig, ob leere, unbesetzte Felder dazwischenliegen.

Bei **TOKADO** ist im Gegensatz zu **SUMERA** (bei dem diese Möglichkeit aber auch nicht unbedingt erforderlich ist) eine Spielstärkewahl beim Computergegner eingebaut. Die Strategie ist bei diesem Programm noch ausgeprägter, jedoch ist hier auch das Spielprinzip entsprechend schwieriger. Die Grafik geht bei beiden Spielen in Ordnung, die Handhabung ist einleuchtend (Steuerung in beiden Fällen per Maus); Technik und Strategie sind bei **SUMERA** gut, bei **TOKADO** noch besser. Der Spielwert ist bei beiden Programmen groß, da man auch nach längeren Unterbrechungen immer wieder gern auch im Familienkreis zugeht und eine Partie wagt. Auch das Preis-/Leistungsverhältnis ist wirklich okay, wobei beide Programme wirklich nur



Tokado: Strategisch, praktisch, gut...

(wiederum kann man gegen den Computer oder einen menschlichen Partner antreten), ihre insgesamt 14 Spielsteine so anzuordnen, daß dem Gegner möglichst keine eigenen Steine mehr verbleiben. Die Außensteine bewegen sich auf Zickzacklinien mehr oder weniger parallel zum inneren Spielfeld. Jeder Spieler zieht abwechselnd einen seiner Spielsteine. Die Standorte aller Steine werden zuvor jedoch immer nach einem bestimmten Muster festgelegt.

Vom Zentrum des Spielfeldes bis zu dessen Rändern ziehen sich Reihen von roten Feldern, die nicht besetzt werden können. Jedoch kann man diese wie auch die anderen Steine

sich nicht gegenseitig bedrohen. Ein Innenstein ist nur dann in Gefahr, wenn zwischen diesem und dem entsprechenden Außenstein kein anderer Stein auf der gedachten Linie steht. Der Angreifer muß also immer versuchen, einen eigenen Stein im Inneren des Feldes wegzuziehen, der zwischen seinem Außenstein und dem Innenstein des Gegners steht. Sollten zwei Innensteine auf einer Linie gleichzeitig bedroht sein, so kann nur der jeweils äußere Innenstein geschlagen werden. Ein Innenstein ist außerdem in Sicherheit, wenn er ohne Unterbrechung in einer der möglichen Linien in einer Dreierreihe

aus dem Papier in den Bereich „Billigspiele“ fallen. Was Spielwitz und Strategie betrifft, können beide Spiele mit teureren Programmen durchaus mithalten.

Fazit: **SUMERA** und **TOKADO** werden von jung und alt gleich gern gespielt und bieten anspruchsvollen Usern eine willkommene Abwechslung.

U.W.

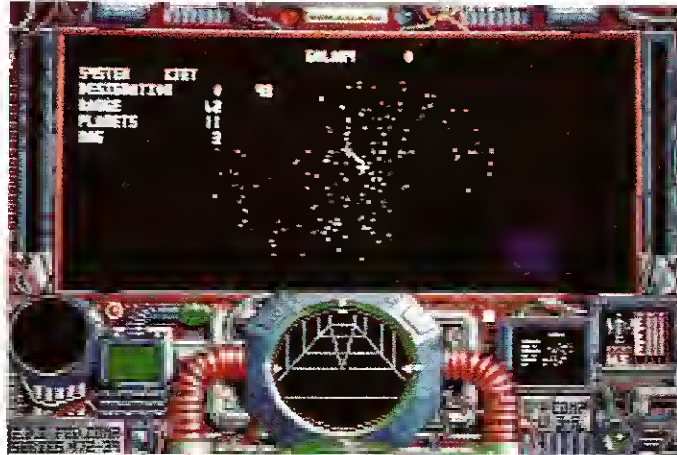
SUMERA/TOKADO	
Grafik	9/9
Handhabung	9/9
Technik/Strategie	8/9
Spielwert	8/9
Preis/Leistung	8/9

Eigentlich hätte dieser Test schon in der vergangenen Ausgabe, der ASM 4/89, erscheinen sollen. Doch bei genauerer Überprüfung unseres Testexemplars mußten wir feststellen, daß das Programm noch gravierende Fehler aufwies. F.O.F.T.-Distributor ARIOLA-SOFT teilte uns mit, daß eine verbesserte Version in Arbeit sei, die wir nun heute für Euch in unseren Rechner geschoben haben.

Programm: Federation of Free Traders (F.O.F.T.), System: Atari ST, Hersteller: Gremlin Graphics, England, Preis: Ca. 80 Mark, Muster von: [18].

Nach *Elite* nun F.O.F.T. (so der Titel des Programms in Kurzform) – diesen Anspruch stellt zumindest der Hersteller GREMLIN GRAPHICS an sein neues Produkt. Ob sich dieser Wunsch aber in die Wirklichkeit umsetzen läßt, wage ich zu bezweifeln. Wo fange ich da am besten an? Zunächst einmal: F.O.F.T. ist, genauso wie *Elite*, eine Weltraum-Handels-Kampf-Simulation. Im Gegensatz zu *Elite* hat aber FOFT einige Features zu bieten, die weit über das Maß von *Elite* hinausgehen würden, wenn sie funktionierten. Dies tun sie aber nicht richtig.

Anfangs ist fast alles gleich. Man hat ein zunächst noch schwach ausgerüstetes Raumschiff, etwas Geld und bekommt Aufträge. Vom Geld können Handelswaren und Zusatzausrüstungen gekauft wer-



Der Navigationscompi

den. Tja, und dann pendelt man so zwischen den Planeten hin und her, erfüllt die Aufträge (die man gleich von Anfang an erhält), handelt ein wenig, schießt Piraten ab, landet auf Planeten, fliegt in andere Galaxien und, und, und... Das kennt man alles von *Elite*. Die Ähnlichkeiten zwischen beiden Spielen sind so offensichtlich, daß, wer *Elite* schon besitzt, auf FOFT ohne

weiteres verzichten kann. Es gibt aber noch mehr Gründe, die mich von FOFT abraten lassen.

Als ich der Anleitung entnahm, daß ein Lande-Computer (Docking Computer) zur Serienausstattung gehört, kam echt große Freude auf, war es doch bei *Elite* gerade für Anfänger

ger ein großes Problem, an eine der Stationen anzudocken. Doch die Freude hielt nicht lange vor! Nicht nur, daß es nicht in allen Systemen Raumstationen gibt, beim Test rampte mich dieser Computer mitten in eine Station – Spielende! In Systemen, in denen es keine Station gibt, muß man auf dem Planeten landen; da nutzt dann der schöne Computer überhaupt nichts mehr (selbst wenn er funktioniert, was er immerhin in neun von zehn Fällen tut). Schade!

Nach dem Spielstart ertönt eine schöne Melodie (man kann übrigens aus zwanzig Melodien auswählen, wofür es eine Extra-Diskette gibt), und ich befinde mich in einer Raumstation. Als erstes schalte ich den Bordcomputer an und logge mich ins GalNet (Galaktisches Datennetz) ein. Hier liegt auch gleich eine Nachricht von einem alten Freund meines leider früh verstorbenen Vaters vor. Nun gut – Nachricht lesen, und bei der Organisation den Auftrag einholen, das sind meine nächsten Aktionen. Jetzt, wo ich weiß, welchen Planeten ich ansteuern muß, verlasse ich das Terminal-Programm und aktiviere den Navigationscomputer. Auf dem Bildschirm erscheint eine Galaxis, in der zwei Kreuzchen zu sehen sind. Das eine stellt meine aktuelle Position, das andere meinen Zielort dar. Nachdem ich mir den passenden Planeten ausgesucht habe, lege ich den Zielort fest, tanke mein Schiff auf, kaufe eine Ladung ein und... starte (endlich!). Die Schleusentore der Station gleiten auseinander, und ich finde mich im Weltraum wieder (wo auch sonst). Hyperdrive an, und ab geht die Post. Schöne Farbeffekte begleiten den rasenden Flug durch den Hyperraum. Nach wenigen Sekunden bin ich im Zielsystem angekommen, suche den Leitstrahl der Station (egal ob Planet oder Raumstation), richte mein Schiff darauf aus und schalte den Hyperantrieb auf Impulse-Mode.

Bis hierher ging ja alles ganz flott, doch was jetzt kommt, das ist echt die Hölle. Realistische Spiele mag ich zwar, aber den Zielflug in „Realtime“ abla-



Auseinandersetzung in den Tiefen des Weltraums

(Foto: ST)



fen zu lassen, das ist wirklich die Höhe! Der Impulse-Mode funktioniert nämlich nur, wenn keine größeren Objekte in der Nähe sind (wie bei *Elite*). Doch in dem System, in dem ich mich nun befinde, da wimmelt's nur so von anderen Raumschiffen, so daß mein Schiff mehr oder weniger auf den Planeten „zustoßert“ (dazu gleich ein Tip: Eine zurechtgebogene Hefklammer, mit der die betreffende Taste festgehalten wird, wirkt Wunder!). Der Anflug dauerte und dauerte und dauerte und ..., na ja, zwischendurch holte ich mir einen Kaffee, machte Frühstück und entfernte mein Auto aus der Kurzzeitparkzone (kein Witz!). Als ich wiederkam, war ich immer noch nicht am Ziel. Also suchte ich mir eine Zwischenbeschäftigung. Endlich, nach 95 (!) Minuten, befand ich mich auf dem Landeanflug. Eine Raumstation gibt es in diesem System nämlich nicht. Während des 10minütigen Landeanflugs, bei dem ich mich zu Tode langweilte, geschah absolut nichts. Außer vielleicht, daß der Entfernungsmesser langsam, gaaaanz langsam heruntergezählt wurde (im Drei-Sekunden-Takt). Dann tauchte die Landebahn vor mir auf, ich ging ganz behutsam mit der Höhe herunter (die Geschwindigkeit läßt sich NICHT

beeinflussen) und... baute eine Bruchlandung (daß ich mir nicht selbst in mein Hinterteil gebissen habe, war schon fast ein Wunder!). Wie stand's so schön in der Anleitung: „Wenn sie sich über der Landebahn befinden, dann senken sie die Spitze des Raumschiffs für einen flachen Anflugwinkel, woraufhin die Automatik den Rest übernimmt“ (so ähnlich jedenfalls). Pustekuchen! Oder wie Uli immer sagt: „Banane!“ Nachdem mir dies in den beiden Testtagen noch viermal (!) passierte, gab ich es total frustriert auf. Enttäuscht und am Boden zerstört begann ich, diesen Bericht zu schreiben. Und hier ist er nun, der absolute..., halt, falscher Spruch! Ein absolutes Novum bei F.O.F.T. ist der Bordcomputer, den man richtig programmieren kann – oder richtiger: Programmieren können soll, denn das ging ebenfalls nicht! Gibt man ein paar Befehle der mitgelieferten Programmiersprache SIMPLE ein, so stürzt bei der neueren Version das Programm zwar nicht mehr ab (was bei der Erstfassung regelmäßig passierte); dafür aber ist das Eingabesystem derartig verworren, daß selbst Programmierer nicht so einfach damit klarkommen. Wie weit die Bordcomputer-Programmierung

überhaupt sinnvoll ist, habe ich auch nicht herausgefunden. Das gesamte Spielgeschehen wird anhand dreidimensionaler, ausgefüllter Vektorgrafiken dargestellt. Hierbei hat mir besonders der Planetenüberflug gefallen, der mit seinen Grafiken an *Virus* erinnert, nur daß er wesentlich langsamer vorstaten geht.

Genau wie bei *Elite* wird man bei seinen Flügen ab und zu von Piraten attackiert. Die benehmen sich allerdings manchmal sehr merkwürdig. Eben wurde ich wie wild beschossen, meine Schirme waren fast verbraucht, die Raketen sind mir ausgegangen und dann, von einer Sekunde zur nächsten, nichts mehr! Die Angreifer zogen sich zurück. Ebenfalls „blöd“ ist, daß die Angreifer das Feuer aus einer Entfernung heraus eröffnen, in der man sie nur als winzige Pixel sehen kann. Dann bewegen sie sich auch noch so schnell, daß man sowieso kaum eine Chance hat, einen zu erwischen. Mit einer Rakete geht das noch recht gut, mit den Lasern ist die Trefferquote allerdings echt mies. Das Zielsystem ist überhaupt das einzige, was mir an F.O.F.T. besser als bei *Elite* gefällt, besonders das für die Raketen.

Ich könnte jetzt noch eine Menge schreiben, aber ich will nicht noch mehr Platz an ein Programm verschwenden, das ihn nicht wert ist. Nur eines noch: Sollten die Schwachpunkte beseitigt werden (irrsinnig lange Anflugphase, fast idiotisch zu nennende Zielbestimmung, ungenaue Steuerung, nicht richtig funktionierender Bordcomputer, nicht funktionierende Load- und Save-Option (danach schläft der Rechner ein), das fast dusselige Verhalten der Angreifer und die Anleitung, in der mit vielen Worten fast nichts gesagt wird), dann wäre F.O.F.T. wirklich ein gutes Spiel. So kann ich aber nur sagen: Finger weg!

Ach, übrigens, das Abspeichern und Laden von Spielständen funktioniert jetzt endlich. Ariolasoft hat sich bereit erklärt, allen, die F.O.F.T. bereits gekauft haben, in Form einer Umtauschaktion die neue Version zukommen zu lassen.

Ottfried Schmidt

Gratik:	8
Sound:	10
Handhabung:	2
Technik/Strategie:	3
Spielwert:	1
Preis/Leistung:	4

Magere Pseudostrategie

Programm: Asgard, **System:** C-64, **Preis:** ca. 45 DM (Disk), **Hersteller:** Ariolasoft, **Muster von:** Ariolasoft.

Der Titel einer neuen **ARIO-LASOFT**-Produktion klingt ja recht vielversprechend. Leider hält **ASGARD** nicht, was man sich beim Anblick der Verpackung erhofft. Viele Features glänzen durch Abwesenheit. Was vorhanden ist, konnte nicht so recht überzeugen. Aufgabe ist es, auf einer von insgesamt drei Welten Sieger über die Mitspieler zu werden, indem man Heere, Häuser und Felder entwickelt. Das sind die drei Möglichkeiten, die der ambitionierte Strategiespieler erhält; einfach zu wenig, wenn man bedenkt, was man aus diesem Thema hätte machen können. Da hilft es auch wenig, daß man „feindliche“ Häuser bzw. Felder wahlweise beschlagnahmen oder ausplündern kann. Der

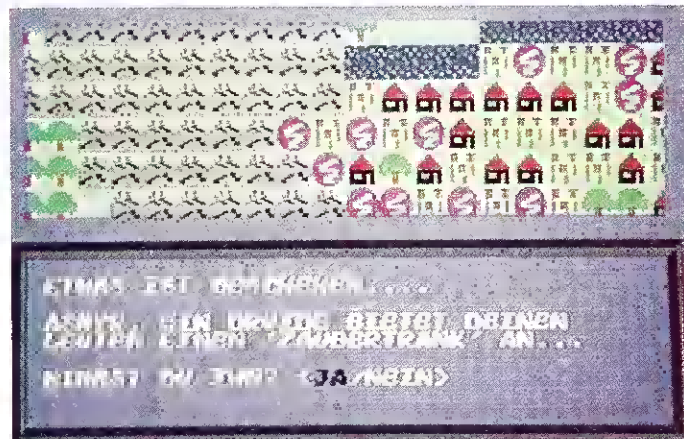
Spielablauf ist einfach zu undifferenziert. Gut, man kann auch den Gemütszustand der Truppen beeinflussen, und die einzelnen Mitspieler erhalten, je nachdem, wie gut spielen, ganz witzige Beinamen, wie „der Spendable“, „der Starke“, „der Verlierer“, „der Schlappe“ usw. Zu Beginn tangen alle Mitspieler mit 1000 Goldeinheiten an, die zum Roden von Wäldern, Bauen von Häusern oder Anlegen von Feldern verwendet werden können, und zwar immer für das Feld, auf dem eine Truppe steht. Erstes Argernis: Bei der Eingabe der Spielernamen sind nur Namen bis zu sechs Buchstaben zulässig. Obwohl mit der Shift-Taste auch weibliche Namen als solche später im Programm erkannt werden, sind sechs Buchstaben einfach zu wenig. Dann fängt man also an, mit seinen Armeen (zunächst drei) über das Land zu wandern,

Häuser zu bauen, Felder anzulegen, neue Armeen zu kauen und diese gut zu bezahlen, damit sie „fanatisch“ werden. Dann sucht man sich einen Gegenspieler und gewinnt bei jedem Angriff, wenn der Gegenspieler nur eine „Gemütsstufe“ unter dem Angreifer liegt. Zwischendurch gibt's ein paar Zufallsereignisse, und das war's dann. Da greift man gern auf die „Spielende“-Option zurück, mit der man eine Statusausgabe (Gewinner, Punktestand) erhält. Alles in allem ist **ASGARD** zu einfach gemacht, der Spielspaß fehlt an allen Ecken und

Enden. Auch die Titelmusik im „Defender“-Stil kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß man es hier mit einer äußerst billigen Kopie dieses Spielprinzips zu tun hat. Als Public-Domain-Programm wäre **ASGARD** akzeptabel, zu dem Preis sollte man aber lieber die Finger davon lassen!

Martina Strack

Gratik	6
Handhabung	8
Technik/Strategie	4
Spielwert	3
Preis/Leistung	3



So ein Zufall...

(Foto: C-64)



KING'S QUEST

IV

KING'S QUEST IV ist mit Sicherheit eins der schönsten Adventures, die SIERRA jemals produziert hat; leider ist es auch nicht ganz so leicht zu lösen, und darum haben wir hier die Kopfnuß,

mit deren Hilfe man sämtliche, im Spiel vorkommenden Rätsel löst und es mit voller Punktzahl abschließt. Reden wir aber nicht lange drumherum, steigen wir gleich ein:

Diese Liste beinhaltet alle Gegenstände aus King's Quest IV mit ihrer genauen Ortsangabe in alphabetischer Reihenfolge.

Gegenstand	I	Ort	I	Gegenleistung
	I		I	I bzw. genauer Ort
	I		I	
Axe	I	Ogre's House	I	Obergeschoss
Board	I	Troll's Cave	I	hinterm Wasserfall
Bone	I	Troll's Cave	I	hinterm Wasserfall
Cupid's Bow	I	Pool	I	-
Dead Fish	I	Ozean	I	mit Wurm angeln
Diamond Pouch	I	House of 7 Dwarves	I	aufräumen
Fishing Pole	I	Fisher's House	I	Diamond Pouch
Frog	I	Teich	I	-
Glass Bottle	I	Maul des Wals	I	-
Gold Ball	I	unter der Brücke	I	-
Gold Coins	I	West-Friedhof	I	ausgraben
Golden Bridle	I	Sandbank	I	Schiffswrack
Gold Key	I	hängt an Rose	I	-
Lantern	I	Mine	I	Diamond Pouch
Locket	I	Ost-Friedhof	I	ausgraben
Lute	I	Barde	I	Shakespeare Book
Magic Fruit	I	Sumpf	I	-
Magic Hen	I	Ogre's House	I	-
Medal	I	West-Friedhof	I	ausgraben
Note	I	Maul des Wals	I	Bottle
Obsidian Scarab	I	Skull Cave	I	Witches' Glass Eye
Pandora's Box	I	Krypta	I	-
Peacock Feather	I	Genesta's Insel	I	-
Rose	I	Lolotte's Castle	I	Edgar's Room
Shakespeare Book	I	Ghostly House	I	Parlor
Sheet Music	I	Ghostly House	I	Dachboden
Shovel	I	Ghostly House	I	Secret Tower
Silver Baby Rattle	I	West-Friedhof	I	ausgraben
Silver Flute	I	Pan	I	Lute
Silver Whistle	I	Pelikan	I	Fish
Skeleton Key	I	Ghostly House	I	Organ
SmallCrown	I	Frog	I	Kuss
Talisman	I	Lolotte's Castle	I	Lolotte's Room
Toy Horse	I	Ost-Friedhof	I	ausgraben
Witches' Glass Eye	I	Skull Cave	I	-
Worm	I	Wald	I	-

Unter der Brücke findet man einen goldenen Ball (look underbridge). Diesen wirft man ein Bild nördlich der Brücke in den Teich (throw ball). Der Frosch nimmt den Ball in den Mund und bringt ihn Rosella zurück. Wird der Frosch geküßt (get frog, kiss frog), erscheint ein Prinz, der seine goldene Krone zurückläßt. Den Ball nimmt man wieder mit (get ball). Nun geht man zum *Ghostly House*. Im Parlor findet man ein interessantes Buch (get book). Nach genauerem Untersuchen des Bildes (look portrait) und der linken Wand (look wall) entdeckt man die Klinke einer Geheimtür (flip latch), hinter der sich eine Schaufel verbirgt (get shovel). Weiter geht's zum Zwergenhaus. Dort wird tüchtig aufgeräumt (tidy up), und zum Dank wird man von den Zwergen zu einem Teller Suppe eingeladen. Beim Essen erkundigt man sich nach den verschiedensten Dingen (talk dwarves, talk dwarves). Nachdem die Zwerge das Haus verlassen haben, räumt man den Tisch ab (tidy up). Rosella entdeckt dabei einen Beutel Diamanten, den die Zwerge anscheinend vergessen haben. Diesen nimmt man mit (get pouch) und gibt ihn den Zwergen in der Diamantenmine wieder zurück (offer pouch). Zur Belohnung für seine Ehrlichkeit darf man die Edelsteine behalten und bekommt zusätzlich eine Laterne. Das nächste Ziel ist die Burg der bösen Fee Lolotte. Auf dem Weg dorthin sollte man nach einem Vogel Ausschau halten, der einen Wurm aus der Erde zieht. Wenn man dem Vogel zu nahe kommt, flucht er, und man kann den Wurm mitnehmen (get worm). Lolotte verspricht eine Belohnung, wenn sie das Einhorn des Landes Ta-



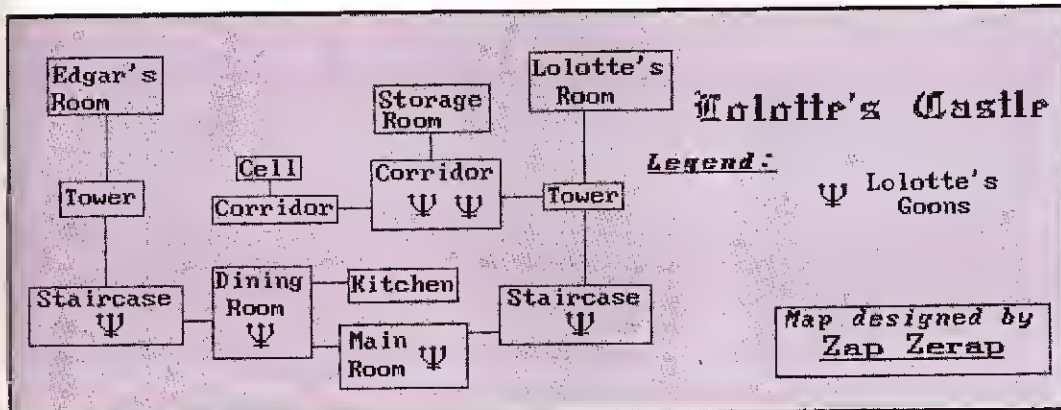
The Land of Tamir

Legende:

† Fischer © Einhorn ⚔ Ogre ◇ Wurm ♥ Baby Cupid
 🎸 Barde 🎷 Pan † Zombie ⚔ Berge

Ozean	Ozean	Start	Wiese ©	Wald ©	Mine	Wald ◇	schmaler Pfad	Lolotte's Castle
Ozean	Ozean	Küste	Wiese 🎷	Pool ♥	Ogre's House ⚔	Ghostly Forest	Skull Cave	⚔ ⚔
Genesta's Insel	Steg †	Fisher's House	Wiese 🎷	Wald 🎷	Wald ⚔	Ghostly Forest	Ghostly Forest	⚔ ⚔
Genesta's Insel	Ozean	Küste 🎸	Wiese 🎸	Teich	Friedhof (West) †	Ghostly House †	Friedhof (Ost) †	Krypta
Ozean	Ozean	Küste 🎸	Wiese ©	Brücke	House of 7 Dwarves	Wald ◇	Wasserfall	Troll's Cave

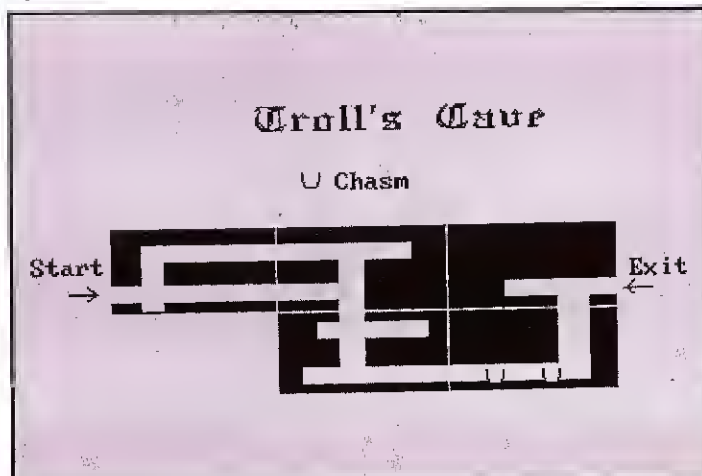
Map designed by Zap Zerap



mir bekommt. Darauthin durchstreift man die Gegend in Richtung Küste. Beim Pool trifft man auf Baby Cupid (Amor). Geht Rosella auf ihn zu, fliegt er zwar davon, seinen Bogen und die Liebespfeile läßt er jedoch liegen (get bow). Mit dem Bogen in der Tasche sucht Rosella nach dem wandernden Barden. Diesem gibt man das Buch (offer book) und erhält dafür seine Laute. Trifft man einmal auf den griechischen Gott Pan, sollte man auf der Laute spielen (play lute), um sie dann gegen Pan's silberne Flöte einzutauschen (offer lute). Auf dem Steg am Meer trifft Rosella einen Fischer. Man geht mit ihm ins Haus und tauscht die Diamanten gegen die Angel (offer pouch). Wieder geht man hinaus auf den Steg. Mit dem Wurm am Haken (bait pole) versucht man, einen Fisch zu fangen (fish). Tatsächlich beißt einer

nach mehreren Versuchen an. Nun läßt man sich ins Wasser fallen und schwimmt nach Westen. Vorher sollte man aber abspeichern, denn den Haien, die

manchmal auftauchen, kann man kaum entkommen. Auf Genestas Insel tündet Rosella eine Pfauenfeder (get feather). Mit dieser will sie wieder zurück



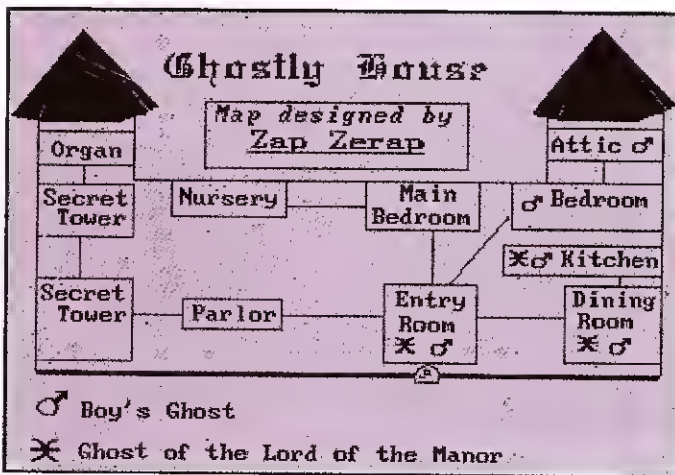
ans Festland schwimmen, wird unterwegs jedoch von einem Wal verschluckt. Im Maul des Wals schwimmt eine Flasche (get bottle). In ihr befindet sich (wie sollte es anders sein) Sierra-Reklame (open bottle). Das ist aber nur ein Gag und bringt absolut keine Punkte. Mit viel Geschick kann man nun an der Zunge hinaufklettern, um den Wal am Halszäpfchen zu kitzeln (tickle uvula). Durch einen kräftigen Nieser landet man auf einer Sandbank. Dem Pelikan wirft man den Fisch zu (throw fish), worauf er eine Trillerpfeife fallen läßt (get whistle). Stellt man sich in den abgebrochenen Schiffsbug und schaut auf den Boden (look floor), so tündet man goldene Pferdezügel. Mit der Pfeife lockt man einen Delphin herbei (play whistle), auf dessen Rücken Rosella zurück nach Tamir gelangt (ride dolphin). Dort fängt man das Einhorn ein, indem man es mit den Liebespfeilen anhält (shoot unicorn) und es dann mittels Zaumzeug (bridle unicorn) zu Lolottes schwarzer Burg bringt (mount unicorn). Die versprochene Belohnung bekommt man aber trotzdem nicht. Vielmehr soll man nun das Huhn, welches goldene Eier legt, finden und Lolotte überbringen. Dazu geht man zum Wasserfall und setzt die Krone auf (wear crown), worauf sich Rosella in einen Frosch verwandelt. Hinter dem Wasserfall findet Rosella den Eingang einer Trollhöhle und ein altes Brett (get board). Wird

man bei Betreten der Höhle vom Troll angegriffen, geht man wieder hinaus und versucht es nochmal. Anderenfalls nimmt man einen der Knochen mit (get bone), zündet die Laterne an (light lantern) und tastet sich vorwärts (Karte). Bei den Felspalten (Chasm) legt man das Brett jeweils auf den Boden (put board on floor), um heil den Ausgang zu erreichen. Nun befindet man sich an einem Sumpf. Die Laterne macht man wieder aus (extinguish lantern). Um nicht zu versinken, springt Rosella über die herausstehenden Grasbüschel (jump, jump, jump) So erreicht man den sagenhaften Baum mit der Frucht des Lebens. Dieser wird aber von einer bissigen Kobra bewacht. Spielt man auf der Flöte (play flute), gerät sie in Trance und wird für kurze Zeit harmlos. Das Brett legt man auf den Boden (put board across grass), um so an die Frucht zu gelangen (get fruit). Dann nimmt man das Brett wieder mit (get board) und geht den ganzen Weg durch Sumpf und Trollhöhle wieder zurück (Achtung, Felspalten!). Beim Ogre's House versteckt man sich hinter den Bäumen. Nach der Ogre-Frau geht man selbst ins Haus (die Tür ist offen). Dem Hund wirft man den Knochen

flüchtet, entkommt man ihm. Damit die Bäume Rosella in Ruhe lassen, benutzt man die Axt (use axe). Lolotte bedankt sich für das Huhn, will die Belohnung aber erst geben, wenn sie Pandoras Box bekommt, in der sich alles Böse dieser Welt befindet. In der Hoffnung, daß dies wirklich die letzte Bedingung Lolottes ist, geht man durch den Ghostly Forest zur Skull Cave. In dieser Höhle wohnen drei Hexen, die zusammen bloß ein Auge haben. Damit alle etwas sehen können, tauschen sie das Auge alle paar Sekunden. Sobald eine der Hexen Rosella verfolgt, achtet man darauf, daß diese um den großen Kessel herumlaufen muß, um Rosella zu fangen. So kann man ihr den Weg abschneiden und den beiden anderen ungefährlichen Hexen das Auge abnehmen (get eye). Ist dies geschehen, fallen alle drei auf die Knie. Rosella geht darauf hinaus. Sobald man die Höhle erneut betritt, bieten die Hexen einen Skarabäus zum Tausch gegen ihr Auge (get scarab). Gesagt, getan (return eye). Doch Vorsicht! Sobald die Hexen ihr Auge zurück haben, offerieren sie ein zweites Geschenk, das man lieber nicht annimmt. Als nächstes geht man ins Ghostly House.

Room erscheint ein weiterer Geist, dieser ist jedoch uralt und in Ketten. Man gräbt für ihn in der Westhälfte des Friedhofs am Grab mit der Inschrift „Here lies Newberry Will“ einen Sack Goldstücke aus. Glücklicherweise seinen Schatz (offer coins) verschwindet er wieder. Plötzlich ist ein lautes Weinen aus dem Bedroom zu hören. Dort trifft man tatsächlich auf den Geist einer Lady. Ihr Grab befindet sich im Ostteil des Friedhofs, und es trägt die Inschrift „Betty Cowden 1650 to 1669“. Dort gräbt man ein Medaillon aus und gibt es der Lady (offer locket), worauf auch sie verschwindet. Als nächstes erscheint der Geist des Fürsten von Manor, der etwas ganz Bestimmtes zu suchen scheint. Gräbt man an seinem Grab mit der Inschrift „Lord Coningsby 1559 to 1629“ im Westteil des Friedhofs, stößt man auf eine Hoheitsmedaille. Diese gibt man dem Geist zurück (offer medal), worauf er sich zufrieden in Luft auflöst. Als letzter aller Geister kommt ein kleiner Junge, der Rosella in den Bedroom lockt. Dort öffnet er eine Tür an der Decke und steigt auf den Dachboden. Rosella folgt ihm (climb ladder) und sieht, wie sich der Geist auf eine interessante Truhe setzt. Um den Geist wegzulocken, gräbt man im Ostteil des Friedhofs am Grab mit der Inschrift „Reader, here lies--but forbear to read without a tear“ das Holzpferdchen aus. Man gibt ihm das Spielzeug (offer toy), und er verschwindet. In der Truhe entdeckt man ein Notenblatt (open chest). Mit diesem geht man in den Secret Tower (bei der steilen Wendeltreppe sollte man abspeichern) und benutzt die Noten zum Orgelspielen (play sheet music). Darauf öffnet sich eine Schublade, in der sich der Schlüssel zur Krypta befindet (get key). In der Gruft (unlock door, open door) läßt man die Strickleiter hinunter (get rope, climb ladder) und steckt sich Pandoras Box in die Tasche (get box). Das Öffnen dieses

Kästchens ist nebenbei bemerkt absolut tödlich! Die Mumie klettert aus Angst vor dem Skarabäus in ihren Sarg zurück. Nun geht man zu Lolotte, um die längst überfällige Belohnung zu kassieren. Sie bestimmt Rosella zur Hochzeit mit ihrem Sohn Edgar alias Der Henker von Notre-Dame, Nachdem man um seine Besitztümer erleichtert wurde, wird man in Edgar's Zimmer zur Nachtruhe eingeschlossen. Edgar selbst soll diese Nacht noch in einem anderen Zimmer schlafen. Nach kurzer Zeit kommt er jedoch die Treppe herauf und schiebt eine Rose unter der Tür hindurch. An der Rose hängt ein goldener Schlüssel (remove key), mit dem man sich befreien kann (unlock door). Den schlafenden Goons sollte man nicht zu nahe kommen. In der Küche findet man im rechten Wandschrank (open cabinet) sein Eigentum wieder (get all). Nun geht Rosella die Treppen des Ostturms ganz nach oben. Man gelangt in Lolottes Schlafgemach (use gold key). Mit dem Bogen bringt man sie zur Strecke (shoot Lolotte), da sie die Überdosis Liebe aus Cupid's Pfeil nicht verträgt. Edgar ist alles andere als betrübt über den Tod seiner Mutter und sichert die Unterwerfung des Schlosses zu. Genestas Talisman, den Lolotte um den Hals trägt, nimmt man mit (get talisman). Außerdem holt man das Huhn (get hen) und Pandoras Box (get pandoras box) aus dem Storage Room. Im Stall vor dem Schloßeingang befreit man das Einhorn (open gate). Um jegliche Bosheit für immer von Tamir zu verbannen, schließt man Pandora's Box in der Gruft ein (climb ladder, drop box, climb ladder, lock door). Dann eilt man zum Steg am Meer und schwimmt zu Genestas Insel (Achtung, Haiel). Rosella betritt den Palast und steigt den Westturm hinauf. Sobald man Genesta den Talisman übergibt (offer talisman), darf man sich auf ein wunderschönes Ende von King's Quest IV freuen.



entgegen (throw bone). Dann geht man die Treppe nach oben und findet eine Axt (get axe). Rosella geht wieder hinunter und betritt die Abstellkammer, die sich direkt unter der Treppe befindet (open door). Nach kurzer Zeit kommt der Ogre-Mann zum Mittagessen nach Hause. Durch das Schlüsselloch erkennt man, wie er mit dem magischen Huhn im Arm einschläft (look keyhole). Man verläßt die Kammer wieder, nimmt die Henne mit (get hen) und rennt aus dem Haus; denn sobald man die Tür öffnet, fängt das Huhn an zu gackern und weckt den Ogre-Mann auf. In dem man erst nach Süden und dann in den Ghostly Forest

Unterwegs wird es automatisch Nacht. Aus der Nursery dringen die Schreie eines Babygeistes. Im Westteil des Friedhofs gräbt man am Grab (dig) mit der Inschrift „To the ever living memory of Hiram Bennet“ (die Inschriften kann man mit dem Befehl „read epitaph“ lesen). Dort findet man eine Babyrassel. Die Zombies schrecken vor dem Skarabäus zurück. Die Rassel übergibt man dem Babygeist (offer rattle), der sich darauf beruhigt. Noch eine Bemerkung am Rande: Gräbt man dreimal am falschen Grab, bricht die Schaufel ab, und das Spiel kann nicht mehr gelöst werden. Aber nun zurück zur Sache: Im Entry



KICK OFF

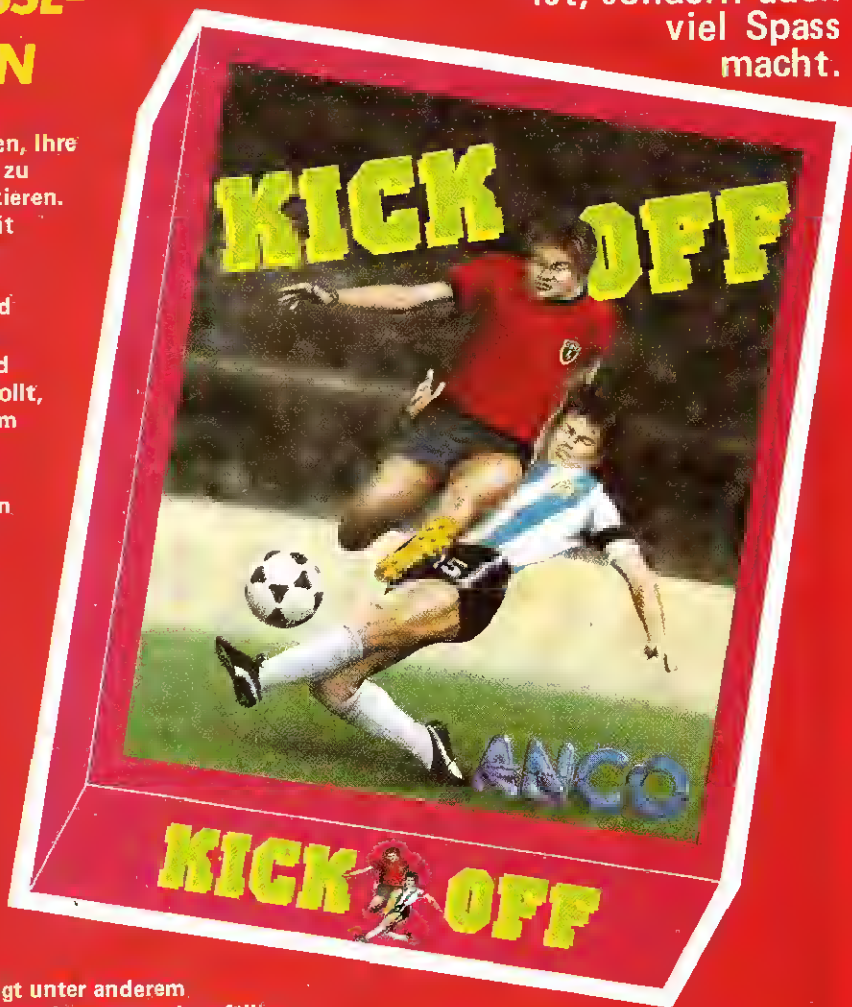


IRRES TEMPO- ZENTIMETERGENAUE PÄSSE- TOLLE TAKTIK-VARIANTEN

Ein Fussballsimulator, der nicht nur genau und realistisch ist, sondern auch viel Spass macht.

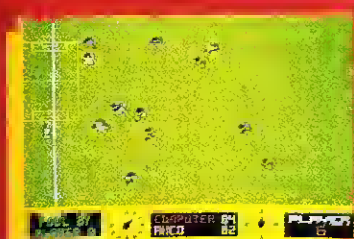
Welche Strategie und Taktik Sie auch für Ihr Spiel wählen, Ihre Spieler sind bereit, Pässe anzunehmen, das Mittelfeld zu kontrollieren oder einen angreifenden Stürmer zu attackieren. Jeder Spieler auf dem Platz wird individuell gesteuert mit einer einzigartigen Kombination von vier Eigenschaften: Tempo, Präzision, Ausdauer und Aggressivität. Achten Sie mal auf die Brasilianer bei den Länderspielen, sie sind wirklich Klasse.

- * Spielfeld in voller Bildschirmgröße, welches weich und schnell (auch beim ST!) in alle vier Richtungen scrollt, und ein einzigartiger Scanner, der alle Spieler auf dem Feld anzeigt.
- * Übungsmodus, um alle Eigenschaften wie Dribbeln, Pässe schlagen, Ecken schießen oder Elfmeterschießen zu trainieren.
- * 5 Spielstärken, Länderspiel bis Kreisliga. Die Stärken werden für beide Mannschaften getrennt eingestellt, dadurch insgesamt 25 Level. Die Niederlage einer Nationalmannschaft mit Starbesetzung gegen ein Team der Bunten Liga voller Nieten bildet wohl die grösste Herausforderung.
- * Ein- oder Zwei-Spieler-Option. Beide Spieler können vor jeder Halbzeit eine von vier Taktiken wählen (z.B. 4-3-3, 4-4-2).
- * Ligamodus für 1 bis 8 Spieler mit der Möglichkeit, den aktuellen Stand abzuspeichern und zu laden.
- * Einfache, aber sehr effektive Möglichkeiten der Ballkontrolle. Der Spieler kann dribbeln, schießen, passen, lupfen oder köpfen und anderen Spielern in den Ball grätschen.
- * Die erstaunlich realistische Ballsteuerung berücksichtigt unter anderem die Boden- und Luftverhältnisse. Auf den höheren Leveln können auch zufällige Windböen auftreten.
- * Es gibt 9 verschiedene Eckstöße, Elfmeter, gelbe und rote Karten, und eine Vielzahl weiterer Besonderheiten wie müde Spieler bei Spielende, Zeitschinden bei Abstoss und Verletzungen, usw.



**SPIELEN IST EINFACH,
ABER MAN BRAUCHT ZEIT-VIEL ZEIT-
UM ES ZU BEHERRSCHEN**

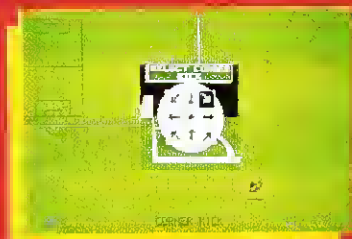
ERHÄLTlich FÜR:	
AMIGA	49.95 DM
ATARI ST	49.95 DM
C-64 Kass	29.95 DM
C-64 Disk	39.95 DM
IBM PC	69.95 DM



MGA



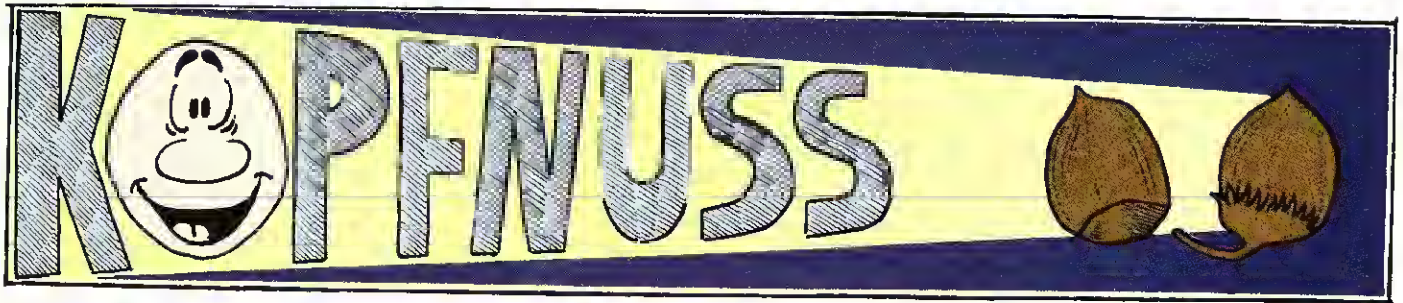
AMIGA



ATARI ST



VERTIEB: RUSHWARE GmbH, Bruckweg 128-132, 4044 Kaarst 2 TEL: 021 01/6070
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER, ÖSTERREICH: KARASOFT
ANCO SOFTWARE LTD., UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE, LAWSDN RD., DARTFORD, KENT, ENGLAND



BARD's TALE III – Teil VII

Fortsetzung aus ASM 3/89

Nach einer kurzen Verschnaufpause geht es in dieser Ausgabe der ASM wieder weiter mit der Dimensionshopserei unserer Rollenspielhelden. Und für alle die, denen die dämlichen Bard's-Tale-III-Kopfnüsse langsam aber sicher etwas auf die Nerven gehen, sei hiermit gesagt, daß diese bereits die vorletzte ist. Somit bekommt Ihr bald wieder etwas Abwechslung in der Kopfnuß-Rubrik, die Euch ja immerhin für eine beträchtliche Zeitspanne verwehrt blieb.

Ein kleines bißchen Abwechslung hat auch schon die Dimension 'Tarmitia' zu bieten, wenn auch nur für die Bard's Tale-Spieler. In 'Tarmitia' hat die Party nämlich die Aufgabe, zwischen einigen historischen und fiktiven Schauplätzen traurigster Art hin und her zu reisen, um einige Rätsel lösen zu können, die sie dann letztendlich in die eigentliche Dimension 'Tarmitia' führt. Hier soll dann ein Gott namens Werra auf die Party warten, der ihr dann nach gutdünken „Werra's Shield“ und den „Strifespear“ überreicht. (Das geht zumindest aus den Ausführungen des alten Mannes aus dem „Review-Board“ hervor.) Das abwechslungsreiche an dieser Dimension besteht wohl im wesentlichen darin, daß man hier seit langem mal wieder ein etwas komplexeres, aber auch nicht besonders schwer zu lösendes Rätsel zu knacken hat, auf das ich gleich noch zurückkommen werde. Die zweite 'Abwechslung', mit der diese Dimension aufwartet, ist zuzusagen graphischer und lokaler bzw. temporaler Art. Es sind die mehr oder weniger historischen Schauplätze und ihre Bewohner bzw. Besatzer, die teilweise nicht nur aus dem zeitlichen Rahmen eines in mittelalterlicher Zeit gehaltenen Rollenspieles fallen, sondern leider auch manchmal aus dem „geschmacklichen“ Rahmen. Gegen die altertümlichen Szenarien von Troya, Rom und dergleichen ist ja nichts einzuwenden, auch „Wasteland“ ist durch die recht gut gelungenen Graphiken der Bewohner zwar immer noch etwas makaber aber keineswegs plump geraten. Hingegen trifft man hier in den Städten Berlin und Stalingrad im 2. Weltkrieg immer wieder auf Anhänger der roten Armee

und der deutschen Wehrmacht, die jeweils durch eine spezifische Graphik dargestellt werden und mit den unterschiedlichsten militärischen Dienstgraden betitelt sind. Unter den sowjetischen Soldaten findet man z.B. 'Red Officers', 'Guards', 'Captains' oder 'Generals', was ja noch erträglich ist im Gegensatz zu den Bezeichnungen 'Red Army Hero' oder 'Ruskie Soldier', was ich einfach nur mit 'amerikanisch plump' bezeichnen kann. Die Graphiken der nationalsozialistischen Soldaten sind aber keineswegs geschmackvoller, was ich auch durch einige Beispiele untermalen möchte: 'SS General', 'SS Colonel', 'Storm Trooper', 'Nazi Soldier'. Die Graphik der NS-Soldaten bietet allerdings Geschmacklosigkeit in seiner reinsten Form, dem entsetzten Auge des Spielers treten nämlich Graphiken von Männern in schwarzen SS-Uniformen mit Hakenkreuzbinde entgegen, die Frisuren und Bärte a la 'Adolf Hitler' haben, die Hand zum sogenannten 'deutschen Gruß' erheben und (bei genauer Betrachtung) dabei ihre Lippen in exakt der Form bewegen, in der man sie bewegen müßte, wollte man ein 'Heil H' herausbrüllen. Dazu bedarf es wohl keines weiteren Kommentares.

Kommen wir nun zu etwas völlig anderem. Das Rätsel, das man im Verlauf des Aufenthaltes in dieser Dimension zu lösen hat, ist nämlich folgender Natur: Jeder der neun Lokalitäten der Dimension 'Tarmitia' ist einer besonderen Gottheit bzw. hochrangigen Persönlichkeit zugeeignet, deren Namen man erraten muß. Dazu muß man, nachdem man den Namen einer dieser Kreaturen in einer spezifischen Örtlichkeit der Dimension erhalten hat, den Ort aufsuchen,

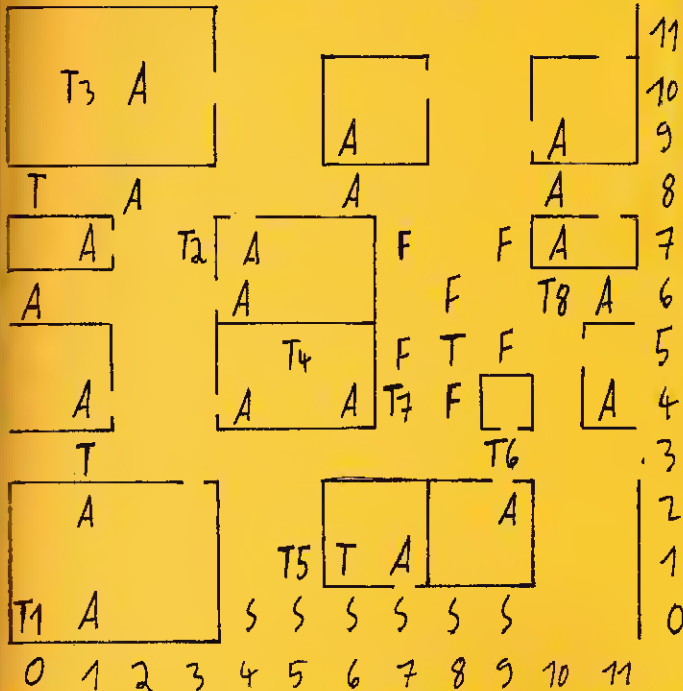
der mit der ermittelten Person vielleicht in Zusammenhang steht und den Namen an einer bestimmten Stelle innerhalb des Dungeons eingeben. Daraufhin wird man jedes Mal in eine vorher unzugängliche Kammer eines jeweils anderen Schauplatzes gebeamt, in der man nun den Namen des nächsten Kandidaten erfährt. Konkret sieht das ungefähr so aus: In Berlin, dem Startpunkt der Odyssee durch die Zeiten, erfährt man den Namen 'ARES', welcher sich irgendwie nach griechischer Mythologie anhört, oder nicht? Also schlägt man sich jetzt mit Hilfe von 'Zeitlöchern', die die einzelnen Schauplätze miteinander verbinden, bis nach Troy(a) durch. Hierbei wäre es noch wichtig zu wissen, daß man nicht von jedem Ort der Dimension zu jedem anderen x-bellebigen gelangen kann, da es in jedem Ort jeweils nur drei Zeitlöcher gibt, die wiederum nur zu jeweils einem anderen führen. Man muß also oftmals erst eine bis zwei andere Städte durchlaufen, bis man zum eigentlichen Zielort gelangt. Da ich sämtliche Zeitlöcher auf den Karten vermerkt und auch deren Bestimmungsorte in den Textanmerkungen erwähnt habe, dürfte die Ermittlung dieser und anderer Reiserouten wohl für keinen Spieler mehr zu einem ernsthaften Problem werden. Ist man dann endlich in Troya angelangt, begibt man sich zu der Stelle, an der ein geisterhafter Totenkopf seinen Namen wissen will und teilt ihm diesen mit. ('ARES') Daraufhin wird man nach Nottingham teleportiert, wo man den Namen des Gottes/Machthabers von K'un Wang erfährt. Da sich der Handlungsablauf jetzt immer wiederholt, gebe ich jetzt nur noch die Namen der nächsten Kandidaten

und den dazugehörigen Ort an; 'MARS' gehört zu Rom, 'SU-SA-NO-O' zu Hiroshima, 'SVARAZIC' zu Stalingrad, 'St. George' zu Nottingham, 'SDIABM' zu Wasteland und 'TYR' zu Berlin. In Berlin wird man nach der Eingabe von 'TYR' nach dem wahren Namen der geisterhaften Erscheinung gefragt und gelangt nach der Beantwortung dieser Frage mit 'WERRA' ins eigentliche Tarmitia. Dort gilt es dann nur noch, den Kriegsgott 'Werra' zu finden und schon ist der Auftrag in dieser Dimension wieder fast erfüllt. 'Werra' rückt nach einem kleinen Schaukampf mit der Party den 'Werra's Shield' raus, mit dem 'Strifespear' kann er allerdings nicht mehr dienen, denn den hat er bereits dem 'Hawkslayer' gegeben, der Euch ja sicherlich bekannt ist ('Werra's Shield' ist übrigens eine reine Panzerung, kann vom Geomancer, vom Barden, vom Palladin und vielleicht auch vom Warrior getragen werden und senkt die 'Armor Class' um 8 Einheiten). Zuguterletzt kreuzt plötzlich eine Horde von 'Black Slayers' auf, attackiert die Party und tötet 'Werra'. Danach kann sich die Party schweren Mutes zu dem Bild von 'Skara Brae' begeben, welches sich im Nordosten des Dungeons befindet und wird von dort aus in die Heimatdimension zurückgebeamt. Im 'Review Board' von 'Skara Brae' angelangt, stellt die Party leider fest, daß es den alten Mann auch gerissen hat, und daß sie die Belohnung für den Auftrag diesmal leider in den Wind schreiben kann. Mit den letzten Instruktionen des sterbenden alten Mannes versehen, können sich die müden Krieger nun zum letzten Gefecht rüsten, aber dazu mehr in der nächsten Ausgabe

Peter Bachmann

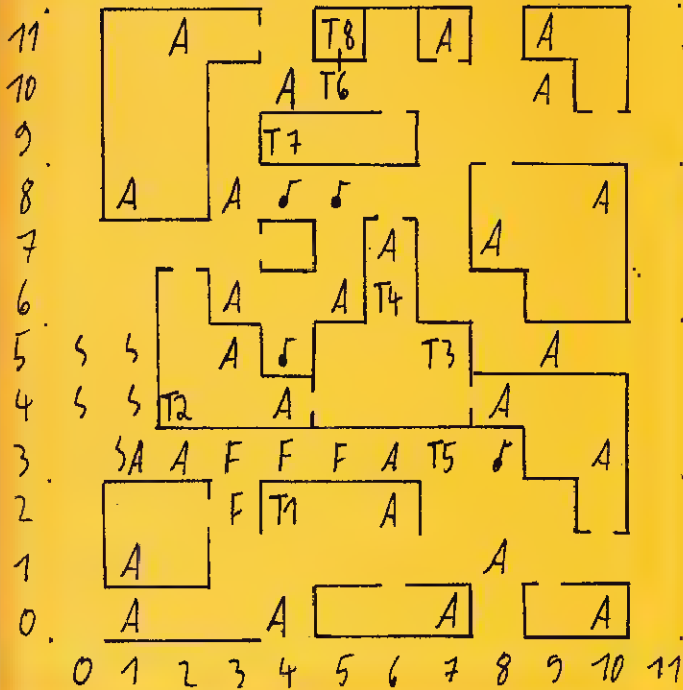


BERLIN



- Berlin:**
- T1.) The ground seems well worn here.
 T2.) Men in ragged green uniforms, with red stars on their caps, stalk the streets.
 T3.) You feel an electric tingling and know this place is a hole in time. Do you wish to use it? (Y/N) (Teleport nach Rome)
 T4.) You feel .. (Teleport nach Nottingham).
 T5.) A cruel harsh wind sweeps

- over you and you hear, „I am known as ARES“, whispered in your ear.
 T6.) Through the smoke you see children in uniforms carrying weapons and scurrying for cover. Men in green, with red stars on their caps, oppose them.
 T7.) You see a ghostly death's head floating above this spot and hear a voice ask, „Who am I?“
 T8.) You feel .. (Teleport nach Wasteland).

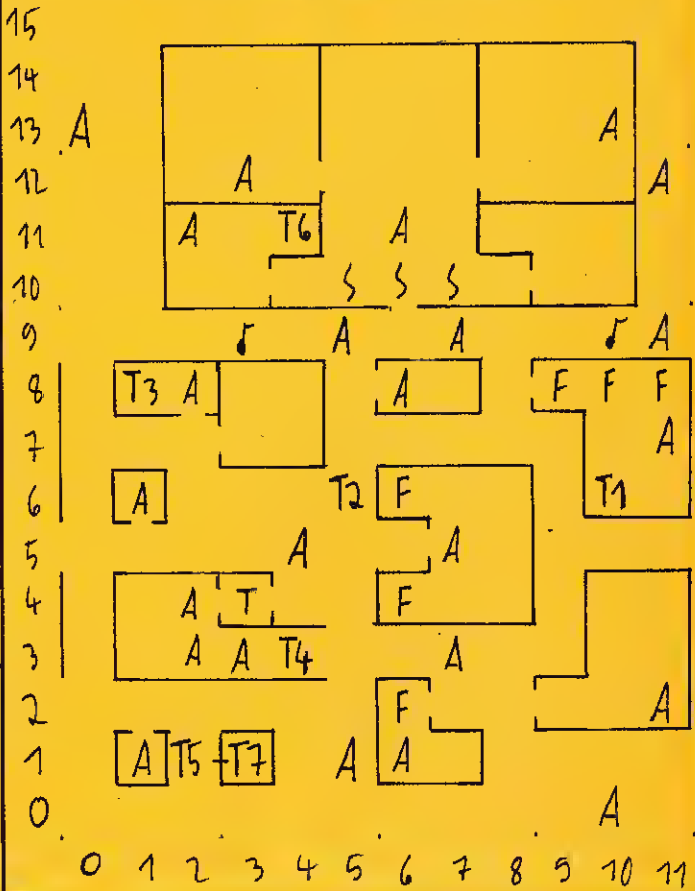


K'un Wang:

- T1.) You feel .. (Teleport nach Wasteland).
 T2.) Mongol invaders and Chinese warriors battle openly in the streets around you. In the confusion you pass almost unnoticed despite your odd garb and looks.
 T3.) You feel .. (Teleport nach Stalingrad).
 T4.) You see a ghostly death's head floating above this spot

- and hear a voice ask, „Who am I?“ (Nach Korr. Antwort Teleport nach Wasteland).
 T5.) The acrid scent of burning wood floats on the air. Mongol warriors and Imperial soldiers fight in the streets around you while Chinese peasants flee for their lives.
 T6.) You feel .. (Teleport nach Troy(a)).
 T7.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, „I am known as SUSA-NO-O“, whispered in your ear.

K'UN WANG



Troy(a):

- T1.) You feel (Teleport nach Hiroshima).
 T2.) You see a ghostly death's head floating above this spot and hear a voice ask, „Who am I?“ (Nach Korr. Eingabe Teleport nach Nottingham).
 T3.) You feel .. (Teleport nach Rome).
 T4.) The Trojan Palace is a gorgeous building filled with massive marble statues and gilded furnishings. Here warriors oppose your passage, but more, you sense, to stop your stealing their loot than out of loyalty.

- T5.) Struggling warriors fight through the streets and attack anyone or anything belligerent within sight. You see bodies and blood everywhere, and you know this city is already lost.
 T6.) Greek warriors in ornate breastplates battle with bold Trojan warriors in the city streets. In the chaos you are able to pass through the area without organized opposition.
 T7.) You feel .. (Teleport nach K'un Wang).
 T8.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, „I am known as SVARAZIC,“ whispered in your ear.

SECRET SERVICE

Einige Beschwerden hat es aufgrund des letzten Secret Services gegeben. Zu wenig Tips waren auf den Seiten untergebracht – das hat natürlich alles seine Gründe, und die Gründe für jene „Maßnahme“ waren, daß wir einfach zu wenig „kleine“ Tips, Pokes und Cheats erhalten. Also, Freunde, wenn Ihr denkt, daß Ihr was habt, was wir gebrauchen könnten, haltet damit nicht hinter dem Berg! Naja, soviel dazu. Ach, ja! Wenn Ihr Fragen habt, ruft doch einfach unsere Hotline (jeden Mittwoch von 17.00 bis 20.00 Uhr – 0 56 51 / 3 0012 und 0 56 51 / 3 0013) an. Zum Schluß gibt's noch unsere Adresse, für die vielen Tips, die jetzt hoffentlich bei uns eintrudeln: Tronic-Verlag, ASM-Redaktion, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.

THUNDER BLADE: Amiga & ST: Wenn auf dem Bildschirm „Press fire to start loading“ steht, tippt man CRASH ein und gibt erst dann Feuer. Hat man das „H“ eingegeben, sollte der Bildschirm aufblitzen. Mit der Help-, bzw. der Undo-Taste kommt man nun ein Level weiter. Von I. Lux.

Bei **THE EMPIRE STRIKES BACK** auf dem Amiga im Titelbild die „Help“-Taste gedrückt halten und XIFARGROTKEV eingeben. Schon ist das eigene Schiff unzerstörbar. Während des Spielens kann man auch mal „L“, „C“ oder „D“ drücken.

Und ein Cheat für **HAWKEYE:** Im Titelscreen einfach VALSPELER eintippen.

Hier ein paar Tips für den lieben alten Spectrum: Multiface-Pokes: **MILK RACE:** 30144-30146, 0 (UE); 31106-31108, 0 (schaltet Autokollision ab); 30133-30135, 0 (UZ); **MICKY MOUSE:** 40814, 201 (unendl. Wasser); 36520, 0 (UL); **ROAD-BLASTERS:** 48634, 36 (UL); 55214, 0 (UE); **BIONIC COMMANDO:** 34690, 0 (UL). Und noch ein Paar Cheats: **SUPER STUNTMAN:** In der Highscoreliste „BIG SCORE“ eingeben. **THE VINDICATOR:** Codewort Level 2: „Valsalva Manoeuvre“, Level 3: „Eustachian Tubes“. Vom Computerclub Gastäcker.

Die Codes für die höheren Level von **USAS** auf dem MSX2 sind „GANDHARA RUINS“ und „MOHENJO DARO“.

ARMALYTE-Mogelei: Man gehe so vor: Spiel laden; im Auswahlmenu (Spiel, Bild, Musik) Reset drücken, Disk umdrehen und dies eingeben: POKE 18261, 173; POKE 18350, 173; POKE 20987, 208; POKE 20988, 243; SYS 2066. Nach ein paar Sekunden wird geladen. Im Spiel haben fortan beide Spieler unendlich viele Leben.

Und dann war da noch: **HAWKEYE:** Man nehme einen Diskettenmonitor und lese Track 10 Sektor 06. An Adresse \$E6 steht \$20 \$2C \$94. Dies ändert man in \$4C \$21 \$1D. Ohne Unterschrift.

★★★★★★★★★★★★

Bei **OPERATION WOLF** knallert man am besten alles, bis auf einen Panzer, ab und konzentriert sich dann auf das Einsammeln von Bonusgegenständen. So müßte man das Spiel eigentlich recht flott durchspielen können. Tach an alle!

★★★★★★★★★★★★

Ein paar Pokes für **SAVAGE** auf dem C-64: Level 1: POKE 20483, X (Anzahl der Leben) und/oder POKE 24302, 12: POKE 24352, 12: 24439, 12: POKE 32369, 12. Neustart erfolgt mit SYS 20480. Level 3: POKE 5316, 12 (unendliche Leben) Vorsicht! Diesen Poke muß man mittels eines Moduls wie z.B. des Action Cartridge Plus eingeben, da auf die herkömmliche Art und Weise das Bildschirmram zerstört wird! Bekanntlich folgt nach Level 3 Level 2; daher hier auch noch ein Poke dafür: POKE 26448, 0 (unendliche Leben). Neustart mittels SYS 2528. **MENACE** gleich noch hinterher: Leider nur mit Cartridge! POKE 8979, 234: POKE 8980, 234 (unendlich Energie): POKE 8228, 0 (unendlich Kanonen): POKE 8243, 0: POKE 8261, 0 (unendlich Laser). Und **RAMBO III** kam auch an die Reihe: (Cartridge!) POKE 14815, 96 (alle Gegner laufen vor Rambo weg): POKE 41040, 96 (Rambo fliegt (?)): POKE 43072, 96 (Keine Feindkollisionen mehr; man kann sie aber noch abschließen). **PAC-MANIA:** POKE 22456, 169 (absolut keine Kollisionen mehr): POKE 22457, 0: POKE 22458, 234 (man kann wie gewöhnlich die Punkte fressen, wird aber von den Geistern nicht mehr geschädigt): SYS 2080 (Neustart). Mal wieder alles von Jan Derk Mallander! Tachchen!

ULTIMA V

ULTIMA V: Wer billig zu einem Pferd kommen möchte, sollte nach Paws gehen und beim Pferdehändler folgendermaßen vorgehen: a) look (Richtung Brunnen), b) Auf die Frage „Drop a Coin?“ mit „Y“ antworten, c) auf die Frage „Thy wish“ mit „Horse“ antworten. So bekommt man für ein Goldstück ein Pferd. Zwei Wege gibt es in die Unterwelt: a) Man kämpft sich durch das Dungeon Despise, oder b) man sucht auf der Landkarte das Wort „Spiritwood“ (in Runenschrift) und fährt zum Fluß unter diesem Wort. Dort findet man einen Wasserfall. Fährt man diesen runter, gelangt man in die Unterwelt. Benutzt man beim Kämpfen die Krone von Lord British, können die Gegner keine Magie anwenden. In der Kammer von Lord British sollte man am Musikinstrument die Tastenfolge 678 987 876 7653 eingeben (spielen), denn dann öffnet sich eine Geheimtür, hinter der sich die Sandalwood Box befindet. Um die Shadowlords zu beseitigen, muß man aus den Dungeons die „Shards“ holen und sie in das jeweilige Feuer der entsprechenden Tugend werfen. Die Bedeutung einiger Potions: White Potion: Man kann für einen kurzen Moment durch dichte Wälder sehen. Yellow Potion: Heilung um ein paar (ca. 25) Hitpoints. Black Potion: Macht im Kampf unsichtbar. In Blackthorn's Palace findet man das „Sword of Chaos“ und „Jeweled Sword“. Man geht in der Empfangshalle die Treppe im Norden hoch und öffnet in diesem Raum bei der Leiter die Geheimtür. Hinter dieser gabelt sich der Weg (links „Sword of Chaos“, rechts „Jeweled

Sword“). Allerdings muß man durch eine Menge „Magic Locked Doors“. Von M.B. und B.B.M.

So, hier geht's weiter um **ULTIMA V:** Die Karten sind von Ralf Wiehl, die Tips von Jürgen Gast. Schön! Dank schon mal an Euch beide! Hier haben wir erst mal die Codewörter zum Betreten der einzelnen Dungeons: Despise: VILIS, Hythloth: IGNAVUS, Deceit: FALLAX, Shame: INFAMA, Wrong: MALUM, De-start: INOPIA, Covetous: AVIDUS und schließlich noch: VERAMOCOR. Die Grappler braucht man, um Berge besteigen zu können. Man findet sie in Empath Abbey bei Lord Michael. Den Sextanten erhält man von David im Lighthouse Greyhaven. Die Glasschwerter findet man in den Bergen nördlich von Castle British bei den Koordinaten OAEA. Ein Glasschwert tötet jede Kreatur sofort, zerbricht aber daraufhin. Den fliegenden Teppich findet man in Lord British's Private Chamber in Castle British. Die „Black Badge“, die man benötigt, um in Castle Blackthorne eingelassen zu werden, findet man in Tower Windemeere bei Elistaria. Die Mystic Weapons und die Mystic Armoury findet man in der Unterwelt des Dungeons „Hythloth“ bei den Koordinaten OJOJ. Die Kronjuwelen, die Krone, das Zepter und das Amulett, welche man zum Betreten der letzten Höhle braucht, findet man an folgenden Orten: a) Die Krone findet man in der Private Chamber von Lord Blackthorne (Castle Blackthorne), b) Das Zepter findet man im Turm der Shadowlords. Benutzt man es, verschwinden alle Energiefelder in den Dungeons, c) Das Amulett findet





man in der Unterwelt unter dem Dungeon „Destard“ bei den Koordinaten OPPR. Das Passwort für die Resistance heißt DAWN, das für die Opression IMPERA. Nun zur Lösung: Man muß zuerst die drei „Shards“ (Cowardice, Falsehood, Hatred) in der Unterwelt suchen. Hier sollte man suchen: Falsehood: Unter dem Dungeon „Deceit“ bei den Koordinaten OAMA. Cowardice: Unter dem Dungeon „Covetous“ bei den Koordinaten IAIA. Hatred: Unter dem Dungeon

„Hythloth“ bei den Koordinaten LALI. Hat man sie gefunden, muß man sie jeweils in die entsprechenden „Flames“ werfen. Zuvor allerdings muß man den jeweiligen Shadowlord rufen. Bei der Flame of Love ruft man ASTAROTH, den Namen der Shadowlords of HATRED. Steht er auf der Flame, so „used“ man die „Shard“, und schon ist er vernichtet. Bei der „Flame of Courage“ ruft man NOSFENTOR, den Namen des Shadowlords of COWARDICE. Bei der

„Flame of Truth“ schließlich ruft man FAULINEI, den Namen der Shadowlords of FALSEHOOD. Hat man dies erledigt, kann man sich auf den Weg zum letzten Dungeon machen und Lord British befreien. Hier nun noch die Legende zu den Karten: Höhlen: 1=Wrong, 2=Covetous, 3=Despise, 4=Deceit, 5=Hythloth, 6=Destard, 7=Shame, 8=Doom. Britannia: A=Castle of Lord British, B=Castle of Blackthorne, C=Britain, D=Yew, E=Minoc, F=

Moonglow, G=Paws, H=Skara Brae, I=Trinsic, J=Buccaneer's Den, K=New Magincia, L=Jhelom, M=Serpent's Hold, N=Empath Abbey, O=The Lycaenum, P=Cove, Q=Daemon, R=Stonemate, S=Iolos Hut, T=Grendel's Hut, U=Bordermarch, V=Sutek's Hut, W=Farthing, X=Windmere, Y=Codex, 9=Eingang zur Unterwelt. Unterwelt: 9=Eingang von Britannia, A=Amulet, M=Mystic Weapons, S=Shard, Z=Captain John. So, auf geht's nun!





Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genann-ten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Olli aus Eschweiler hat zwei Fragen zu **BOZUMA**. Was finde ich im Fluß? Wie komme ich zu Hoffmann Richard, der im Konzert erwähnt wird?

LEGEND OF SWORD macht Michael Stutz Probleme: Wo findet man die „snare“? Wo bekommt man das „horn“? Wie kann man die Humanoids, die bei dem Bogen sind, fertigmachen? Wie befreit man sich von den Fesseln, nachdem die Humanoids vom Boot die Gruppe gefangen haben? Wie kann man den Mann im Kerker befreien? Wie gelangt man durch die Sphere, ohne Energie zu verlieren? Was muß man im unterirdischen Gang unter der Hütte machen? Wie bekommt man das Antidote? Wie macht man den Giant Worm fertig?

Thomas Vaas fragt folgendes zu **BARD'S TALE II**: Was sind die „four cornered letters“ im 3. Level des Starter Dungeons (Dark Domain)? Wieviel muß man dem sturen Alten (Sage) denn blechen, um eine vernünftige Auskunft über die „Tombs“ zu erhalten?

Sascha Brados aus Ketsch hängt bei **TIMES OF LORE** (C-64) fest: Wie kommt man in den Vulkan und in den „Tempel Of Angor“ hinein? Weiterhin fragt er sich, wozu die verschiedenen Scrolls dienen.

„Spacerat“ fragt, wie man bei **ROLLING THUNDER** im vierten Level bei den Feuerwehrmännern weiterkommt.

Wo der Cheat für **BUBBLE BOBBLE** auf Amiga bleibt, möchte eine weitere „Spacerat“ gern wissen.

Um den vierten Level bei **EMERALD MINE** (Amiga) geht's Annette Hubertus aus Gelsenkirchen. Sie fragt, wie man an die Steine im Schacht darunter kommt, nachdem man die blauen Edelsteine genommen hat, und selbige sich in Wegsperrern verwandelt haben.

Wie man in das Labyrinth bei **NINJA** (Sega) gelangt, um die Prinzessin befreien zu können, fragt Stephan Deggelmann aus Reichenau 1.

Arne Schwettmann aus Hannover fragt sich, was es bei Nintendos **ADVENTURE OF LINK** mit der Aussage „Look East In Woods“ auf sich hat. Weiterhin sucht er nach der versteckten Stadt mit dem magischen Schlüssel.

Die Bremerin Christina Nowack sucht verzweifelt nach den Lösungen von **MORD AN BORD** und **CROMWELL-HOUSE**, zwei älteren Textadventures von Jürgen Römer.

Wo finde ich den „Cross Key“ für die drei Türen (11. Level) bei **DUNGEON MASTER**? Das fragt sich Harald Simon aus München. Desweiteren möchte er wissen, wie man bei **HEROES OF THE LANCE** ins dritte, bzw. vierte Level gelangen kann.

Carsten aus Berlin sucht Pokes, bzw. Cheat-Modi zu fast allen C-64-Games (Cassette), u.a. dabei: **FREDDY HARDEST** (Konami/Imagine), **NOSFERATU** (Piranha), **DEAD ZONE** (Power House), **GRIBBLY'S DAY OUT** (Hewson) und **ROCKY HORROR SHOW** (CRL).

Martin Haase aus Reichelsheim hat 'ne Frage zum Sierra-

Adventure **KING'S QUEST I**: Wo genau befindet sich der Doich, mit dem man das Seil des Brun- nens durchtrennen muß?

Nach dem Passwort für die Tür in der Bar bei **LEISURE SUIT LARRY** fragt Hartjen aus Hamburg.

Bernd Klaus aus Herrmanns- burg hat eine Frage zur **MARS SAGA**. Er möchte wissen, wie man in die Stadt Proscenium reinkommt, nachdem man sie auf der Marsoberfläche er- späht und mit Hilfe des Code- rädchens die Nummer einge- geben hat.

Ein Martin „Krähenklau“ aus Düsseldorf fragt nach **ELITE**. Wie kann man die in der fünften Mission besetzte Raumstation zerstören?

Christian Wicke aus Edermün- de-Besse kommt bei **POOL OF RADIENCE** nicht weiter: Wie kommt man zu den Ländern südlich des „Moonseas“. Auch möchte er wissen, wie man in der Castle-Bibliothek die Bü- cher zuende lesen kann.

Auch Hauke Stammer aus Flensburg fragt nach **POOL OF RADIENCE**. Er möchte wissen, was im „Valjevo Castle“ zu tun ist. Weiterhin fragt er, womit man den „Dome“ aufbekomme, der bei **ETERNAL DAGGER** die Prinzessin einsperre. Wo findet man das „Windbag“, wo liegt das Unterwasser-Dungeon?

Hayko Yumuk kommt bei **SO- LOMON'S KEY** bis zu Level 5-2 und nicht weiter. Wer kann ihm sagen, wie es weitergeht?

KING'S OUEST III macht Ärger. Zum Beispiel fragt Björn Sude, wie und wo er die „small feather from a bird“, bekommt und au- ßerdem die „dried reptile skin“, die „rose petal essence“, den „smooth rounded stone of un- usual color“, das „empty jar“ und den „cactus juice“. Außerdem möchte er wissen, wie man die Sprüche zubereitet.

Maurice Settinger kommt bei **GHOSTTOWN** auf seinem C-16 bis zum Schluß. Nur der Lö- sungscode fehlt ihm noch.

Bei **STEIN DER WEISEN** hat Mario Mascio Schwierigkeiten. Er möchte wissen, wie man bei dem Fährmann weiter kommt.

Reto Allemann aus der Schweiz hängt bei **RAMBO III** fest. Ihm gelingt es trotz aller Anstren- gungen nicht, die Tür zu öffnen, hinter der sich der Colonel verbirgt.

Andreas Weinzierl macht **ULTI- MA III** zu schaffen. Vor allem

geht es ihm darum zu erfahren, was „cards“ und „panels“ sind und wo man sie findet. Außer- dem ist er auf der Suche nach dem „mark of snake“.

Jens Thurmman und sein Freund kommen bei **ELITE** auf dem ST nicht weiter. Wer kann ihnen verraten, wie man nach der fünften Mission (=Zerstö- rung) andocken kann?

Über das dritte Level von **SHI- NOBI** kommt Michael Dom- browsky auf seinem **SEGA** nicht hinaus. Er fragt, wie er die „aufgestapelten“ Figuren am Ende des dritten Levels ver- nichten kann.

Zu **ROGER RABBIT** erreichte uns ein Hilferuf von Stefan Kle- ment. Er möchte wissen, wie es in der Gag Factory nach dem zweiten Wiesel weitergeht.

Thema **BARD'S TALE III**: Wer Track, Sektor und Zeile nennen kann, um Veränderungen zum Manipulieren der Charaktere vorzunehmen, der möchte sich bitte dringend melden. The V- Bird wartet schon auf ihn.

Eine Frage zu **PHANTASIE STAR** auf dem **SEGA**: Was soll man bei dem Mann auf Motavia (in der weißen Kuppel im Laby- rinth) tun, der sagt: „Stör' mich nicht bei meinen Übungen. Es ist nicht gut, daß Du hier bist!“

Kurz und bündig: Gibt es einen Cheat oder Poke für das Spiel **ALIEN SYNDROME** auf dem C-64?

BERMUDA PROJECT macht Probleme. Z.B. wozu braucht man die Zigaretten, das Messer das Kreuz, die Laterne, den Lappen. Wie bekommt man die Truhe auf? Was ist in dem gro- ßen Schädel im Kanibalen- dorf? Was muß man im India- nerdorf tun? Wie kommt man in die Pyramiden? Wo ist der gol- dene Fisch?

Zu **STARGLIDER II** möchte Sven Sporbeck wissen, wie er den Professor in das Raum- schiff bekommt. Auch mit meh- reren „Crate of Castrobars“ (wie in dem beigelegten Roman be- schrieben) hat er das bisher noch nicht geschafft.

So, und hier haben wir noch 'ne Antwort auf viele Fragen. Wer nämlich Fragen zu Spielen hat, der möchte bitte nicht irgend- wann bei uns anrufen, sondern ganz genau zwischen 17.00 und 20.00 Uhr, Mittwochs unter den Tel.-Nr. (0 56 51) 3 0013 oder 3 0012. Das Beantwortungsteam (Uli + Torsten) freut sich (hehe!)



... und ein paar Antworten

In der ASM 1/89 verlangte die Allgemeinheit Tips zu **BOZUMA**. Olli aus Eschweiler war so nett: Bei Herrn Grosch findet man einen Brief, der von einem Herrn Martensen stammt. Wenn man diesen Herrn aufsucht, kann man einen Schlüssel mitnehmen, der zur Tür von Grosch paßt. Nun findet man eine Postkarte bei Grosch. Auf dieser steht: „Hatte heute kein Glück... (den Rest konnte Olli noch nicht entschlüsseln). Jetzt fragt man Herrn Feddersen, was er in den letzten Tagen gemacht hat. Danach fährt man ins „Irma la Douce“. Dort fragt man nach einem Paul Seibel, der Donnerstags in der Zeitung steht. Zu dem Vortrag von Herrn Röntgen sollte man die Mumie mitnehmen und vorführen (die Mumie kann man Montags aus dem Völkermuseum klauen). Den Zigarrenstummel zeigt man den Leuten von Farber und Grundig. Den Taucheranzug bekommt man Mittwochs nach 12.00 Uhr im Divers Club. Die Bibliothek hat drei Bücher: 08, 10, 16. Man sollte immer zuallererst die Zeitung lesen!

A. Bartl fragte in der 3/89 nach der Aufzugtür in **SPACE QUEST I**. Jan Wagner hat uns aus Bamako/Mali (hilf) folgendes dazu geschrieben: Wenn man das Spiel beginnt, sollte man auf der oberen Etage ganz nach links gehen. Dort findet man dann einen Toten, den man untersuchen sollte. Mit der gefundenen „Keycard“ kann man dann die Aufzugtür öffnen.

Paul Fröhlich kann sich freuen! Wie man auf den vierten Turm von **NEBULUS** kommt, hatte er nämlich gefragt (ASM 3/89). Brainbird hat für dieses Problem folgende Lösung: rechts, über die 2 Monster springen, Lift rauf, nach rechts schießen, links, beide Steine abschießen, weiter links, Lift rauf, durch Eingang, rechts (Achtung: der 2. Stein bröseln ab), durch Eingang, links, Lift rauf, durch Eingang, unter den beiden Monstern durch in den Eingang, rechts, Stein abschießen, nach links in den Eingang, Ball abschießen, links, Stein abschießen, in Eingang zurück, rechts, auf Lift fallen lassen und rauf, Ball abschießen, rechts, Lift rauf, links, wenn Monstervorbei, dann fallenlassen, rechts, springen, Eingang rein, unter den beiden Monstern durch nach links, oben über den mittleren der drei Steine springen und den Lift hinauf, rechts fallen, Bälle abschießen, rechts

über die Steinsäule springen (weil Bröselsteine), laufen, bis es nicht mehr geht, und auf das Molekül warten, dann fliegt man eine Stufe runter, rechts, Lift rauf, links, in den Eingang und fertig!

Jens Hanisch hat hier die Antworten zu gleich mehreren hint-hunt-Fragen aus der ASM 3/89 parat: **WASTELAND** - der Helicopter - er steht im „inner Sanctum“ der „Citadel“ im unteren Teil des rechten Raumes, der auch die „Toaster-Repair“-Apparatur enthält. Die Kuppel öffnet man am besten mit einer Proton Axe. Um den Helicopter zu benutzen, braucht man den zugehörigen Skill, den man in der Sleeper Base erhält (im 3. Level, wo ein kaputter Simulator herumsteht). Mit einem ROM-Board repariert man den kaputten Simulator. Allerdings erhält den Skill nur jemand, der einen Mindest-IQ von 24, 3 Skill Points und hohe Werte in Strength, Speed und Luck hat. Wenn man ihn dann endlich benutzen kann, fliegt man mit dem Helicopter am besten zur „Base Cochise“.

Außerdem war der Nutzen der „Gas Mask“ in **NEUROMANCER** gefragt. Die „Gas Mask“ braucht man, um die „Cybereyes“ in „Maas Biolabs“ abzuholen. Dafür muß man erstmal die Datenbank von Maas geknackt haben. Die Daten sind: Zone 6, X-Position 112, Y-Position 480. Die AI heißt Sangfroid und fährt 'ne kesse Sohle. Hier kann man elektronisch die Tür öffnen und die Alarmanlage abschalten. Nun zieht man die „Gas Mask“ an, geht zu Mass, beantwortet die Fragen des Computers dort richtig und bekommt die „Cybereyes“, die 32 Programme speichern können. Der folgende Tip geht an Andreas Kolboom bezüglich **DESTINY KNIGHT** dem „weisen Mann“ und dem „Stone Man“: Dem Stone Man sagt man KAZDEK, er erwacht und gibt ein „Item of K.“ heraus, mit dem man Oscon's Fort betreten kann. Der „Wise Man“ kennt sich mit vielen magischen Gegenständen aus. Er verrät technische Daten z.B. über „Aram's Knife“ zu einem hohen Preis.

Vielen Dank nicht nur an Jens, sondern u.a. auch an Hannes Steinbrecher, der zu der **NEUROMANCER**-Datenbank noch „AI - empfindliche Stelle: Phenomenology“ anzugeben hat. Außerdem sagt er, daß das Labor in Chiba durch Gas, Lawbot und Türschloß gesichert ist. Lawbot und Türschloß kann

man oben in der Matrix beeinflussen.

Tips zu **OOZE** werden ja massenweise gesucht. Hier haben wir was zu den Fragen aus der ASM 3/89: Das Seil „entbindet“ man von der Armbrust mit dem einfachen Satz: „Binde Seil von Armbrust los“. Die verschlossene Tür, die westlich der Tür zum „Armbrustzimmer“ liegt, öffnet man, indem man zweimal „Schlage Tür mit Streitaxt ein“ eingibt. Der heiße Dank geht an A. Wimmer aus Nürnberg.

So, jetzt nochmal **OOZE**, diesmal vom Eiermann: ASM 2/89 - Im Speisesaal nimmt man die Streitaxt, die Kunibert fallen läßt. Dann tötet man Kunibert, das ergibt einen besseren Zustand (Sollte man die alte Belchbüchse nicht ölen, oder wie was das?). Das Wimmern im Salon deutet auf die eingemauerte Marie hin (im Schlafzimmer).

Jens Wilke fragte in der ASM 3/89 nach des Rätsels Lösung bei **ULTIMA V**. Klaus Breuer meint, daß er zwar **ULTIMA V** nicht kennt, wohl aber die Lösung, weil dasselbe Rätsel nämlich schon mal in **ZORK II** verwendet worden sei. Es handelt sich um einen Brunnen (engl.: well).

Detlef Köhlers beantwortet hiermit etliche Fragen zu **ULTIMA IV**. Los geht's mit den Fragen von Michael Schiebelsberger: - Durch die blauen **ENERGY-FIELDS** kann man nicht gehen, man kann sie aber mittels eines **DISPELL**-Spruches wegzaubern. Dazu einfach Black Pearl, Sulphurous Ash und Garlic mischen. - Die **RUNE OF VALOR** findet man im südöstlichen Tower in der Stadt **JHELOM**. Dazu muß man im hintersten Zimmer des **INNs** in **JHELOM** einen Geheimgang finden, durch den man zwischen die Stadtmauern gelangt. Um an die **RUNE** zu gelangen, braucht man einen Schlüssel (um das Zimmer im **INN** zu öffnen) und drei **DISPELL**-Sprüche, um **ENERGY-FIELDS** wegzuzaubern. Noch ein Tip: Im nord-westlichen Tower ist ein Gefangener, den man befreien sollte (kommt der Tugend **COMPASSION** zugute). Dann benötigt man insgesamt 1 Schlüssel und 7 **DISPELLS**. - Das **MAGIC WHEEL** gib't's an der Position **LAT: N'H'LONG: G'A'**. - Den **BLACK STONE** benötigt man am Ende des 8. Levels des Abys.

Und zur Frage von Frank Mining, selbe Ausgabe: - Das **WORD OF PASSAGE** lautet „Veramocor“, nicht „Corveramo“!

Hat man das **WORD OF PASSAGE** eingegeben, werden zunächst nochmal alle 8 Avatar-Tugenden abgefragt, die man in der üblichen Reihenfolge (Honesty, Compassion, Valor, Justice, Sacrifice, Honor, Spirituality, Humility) nacheinander eingeben muß. Danach wird man noch nach drei Prinzipien gefragt (Truth, Love, Courage), tja - und dann (als Letztes) möchte der Herr mit der tiefen Stimme (der im **CHAMBER OF CODEX**) noch das **ONE PURE AXIOM** wissen... Und so kriegt man's: Jedesmal, wenn man sich die **ERLEUCHTUNG** bei einer der 8 Tugenden holt, bekommt man zusätzlich noch eine **VISION**. Das Zeichen, welches diese **VISION** zeigt, ist ein Buchstabe des **RUNEN-ALPHABETES**, welchen man mit Hilfe der **REFERENCE CARD** übersetzen kann. Die 8 Buchstaben, die man so erhält, setzt man in der „üblichen“ Reihenfolge der 8 Tugenden zusammen, und dann hat man das **ONE PURE AXIOM: INFINITY**. Vielen herzlichen usw....

Auch aus der ASM 3/89 stammt Börris Gusts Frage nach den Seil-Teilen in **KNIGHT ORC**. **SOFE SOFT** weiß, wo's die gibt: Es gibt 10 Teilstücke des Seils. Man braucht sie alle, um den Abgrund zu überqueren. 1. Auf dem Rummelplatz hängt am Fahnenmast eine Fahnen-schnur (halyard). 2. Am Galgen (gibbet) hängt eine Schlinge (noose). 3. Der Strick (tether), mit dem die Ziege festgebunden ist. 4. Der Jäger besitzt ein Lasso. 5. Das Pferd des grünen Ritters besitzt ganz brauchbare Zügel (reins). 6. Der Einsiedler (hermit), der in der Höhle mit dem Trophaenschrank wohnt, hält seine Kutte mit einem Gürtel zusammen. 7. Auf dem Grund des Brunnens liegt ein Hanfseil (hawser). 8. Die Truhe im Burghof enthält ebenfalls ein Stück Schnur (cord). 9. Die Königseiche enthält (???) eine Wäscheleine. 10. Im Tower wohnt Rapunzel, Ihr schneidet man die Haare ab. - Jetzt knotet man die Teile aneinander (tie ... to rope) und erhält ein langes Seil, das man an den Speer bindet, der unter der Theke des Gasthauses liegt. Wenn man jetzt den Speer noch durch den Ring wirft, der an der Nase über dem Viadukt hängt, gelangt man in den zweiten Teil.

- Die Leute bekommt man wohl nicht auf seine Seite, aber wenn man das Gold liegen läßt, streiten sie sich drum und sind dann erstmal beschäftigt.

- Den grünen Ritter kann man nicht töten. Man wartet, bis er die Axt anbietet, dann greift man das Pferd an und kommt so an die Zügel ran.

Ein paar Tips auch zu **FANTASY ZONE** auf dem Sega. Level 1: Man benutzt am besten nur **TWIN-Bombs** und am Ende den **Laser**. Level 2: Im Spiel **Wide-Beam**, am Ende **Laser-Beam**. Level 3: Den **Sieben-Wege-Schuß** benutzen, am Ende eine **Heavy-Bomb** von oben auf den Gegner fallen lassen. Level 4: Den **Laser** benutzen; am Ende immer auf die Zunge des Feindes schießen. Level 5: **Sieben-Wege-Schuß** zum Eliminieren der Stationen. Am Ende erneut **Sieben-Wege-Schuß** zum Vernichten der Eismänner. Level 6: **Wide-Beam** und am Ende eine **Heavy-Bomb** auf den Kopf der Schildkröte fallen lassen; man muß allerdings schnell sein! Level 7: **Sieben-Wege-Schuß** und am Ende kann man das **Puzzle** auch so ... Level 8: Jetzt darf man sich im **Shop** erneut **Waffen** aussuchen. Man wird ja wohl über 50.000 Credits in der Kasse haben. Also kauft man sich **Big-Wings**, **Jet-Engine**, **Turbo-Engine**, **Rocket-Engine** und **Sieben-Wege-Schuß**. Den **Sieben-Wege-Schuß** hat man dann unendlich und packt somit den Rest. **TFC**. P.S. von Uli: Bei **ALESTE** immer nur die Nummer „1“ aufsammeln!!

★★★★★★★★★★★★

Hier ein Tip zu **NEBULUS** auf dem CPC 6128: Mehrmals **Return-Shift-Enter** und die Zahl eines Levels (1-8) drücken. Dadurch kommt man in den jeweiligen Level. Ruhig öfter mal probieren. Von A.P.S.P.

PANDORA (C-64): POKE 7185, 0 (Timerstop): POKE 7185, 2-9 (für schnelleren Timer (?)) und/oder POKE 7701, 0 (um Annie schneller zu machen). Neustart mit SYS 3887. Von NSS!

★★★★★★★★★★★★

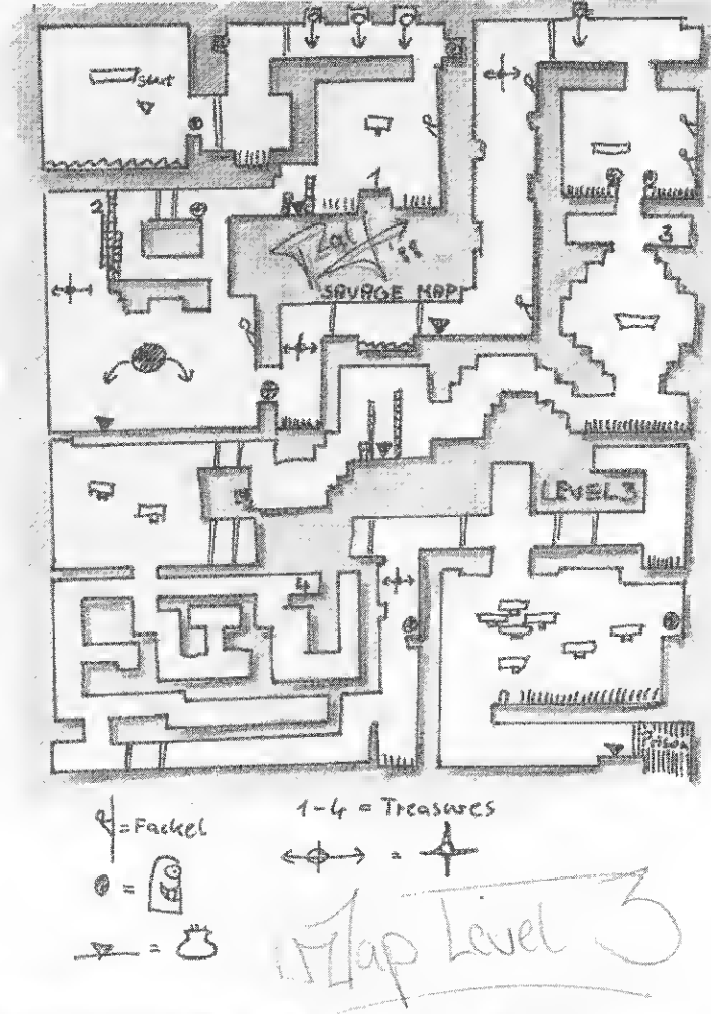
Die lästigen **Energiesperren** bei **PANDORA** wird man auch noch los, und zwar so: Man geht in den Raum, in dem der Lt. Commander erweicht da liegt und nimmt ihm seine ID ab. Nun geht man in den Raum mit dem toten Commander (einfach durchspazieren!) und nimmt dessen ID. Nun geht man hinunter zu der Sperre, hinter der der tote Captain liegt. Man nimmt die Commander ID in die Hand und spaziert auch dort einfach durch. Den Rest müßte man mit links schaffen. Ein Tip noch: Nicht jeder möchte auch das haben, was er sagt. Tach Markus!

★★★★★★★★★★★★

Hier nun endlich auch der **Cheatmode** für **ENDURO RACER** auf dem Atari ST: Wenn das Spiel beginnt, gibt man zuerst mal **CHEAT** ein und drückt dann folgende Tasten: F (schnell), S (Extended Play) oder T (10 Sekunden mehr Zeit). Die Codewörter für die Atari ST-Version von **STARQUAKE** sind: Tabet, Hindi, Kwang, Rokea, Solun, Cwore, Kaled, Davro, Borno, Tsoin, Flied, Nicha, Luang, Ching und Sochi. Von Ralf aus H.

★★★★★★★★★★★★

Dies ist die Karte des dritten Levels von **SAVAGE**. Erhalten von Ralf!



Für den Speccy ein paar „frische“ Multiface-Pokes von

Carsten Hofmann: Thank!

DAN DARE 2:

POKE 58278,62: POKE 58279,80: POKE 58280,18:
POKE 58281,201: REM unendl. Energie
POKE 60677,0: REM unendl. Zeit
POKE 56382,201: REM unverletzbar

DEFLEKTOR:

POKE 34472,0: REM unendl. Leben
POKE 42557,201: REM unendl. Energie
POKE 42627,201: REM kein "overload" mehr

GREAT GURIANOS:

POKE 34962,0: REM unendl. Leben

I. BALL 2:

POKE 45392,0: REM unendl. Leben
POKE 43618,0: REM unendl. Zeit

KARNOV:

POKE 32972,0: REM unendl. Leben P.L.J.

MASK 2:

POKE 42849,0: POKE 42831,0: POKE 44914,0:
REM unverletzbar

OUT RUN:

POKE 40623,0: REM unendl. Zeit

Ein paar Tips für **MICROPRO-**

SE SOCCER: Am besten spielt man ohne Nebengeräusche (Konzentration!). Tore erzielt man am besten aus einer Diagonalen. Wenn man siegen muß, sollte man ein Tor schießen (yeah, Jubel, Böllerschüssel) und dann eine Ecke erzwingen. Man schießt so fest es geht und nimmt den Ball außerhalb des Strafraums an, so daß der Torhüter noch im Bild ist. Auf diese Art und Weise erreicht man (wenn man dort ruhig stehenbleibt), daß der Gegner sich nicht mehr bewegen kann. Na, da kann ich nur hoffen, daß die Leute, die das Programm besitzen das auch kapieren. Und Moin Peter!

★★★★★★★★★★★★

Hier noch ein Tip für die **FUGGER**: Hat man sich mal „übernommen“ und steht vor Gericht, so sollte man die Geschworenen immer nur mit 5 Talern bestechen. Von SSW!

★★★★★★★★★★★★

BYTE	BEDEUTUNG	NEW VALUE
00...	Name	
0D	Galactic	(00-07)
0F,0E	Planeta	
18,19	Credits	(FF,FF)
1F	Fuel	(00-46 [49])
21	Missiles	(00-04)
22,23	Large Cargo Bay	(01)
24,25	ECM-System	(01)
26,27	Pulse-Laser	(80,0F)
28,29	Beam-Laser	(80,0F)
2A,2B	Fuel Scoop	(01)
2C,2D	Escape Capsule	(01)
2E,2F	Energy Bomb	(01)
30,31	Energy Unit	(01)
30,31	Navy Energy Unit	* (02)
32,33	Docking Computer	(01)
34,35	Gal. Hyperdrive	(01)
36,37	Mining-Laser	(80,0F)
38,39	Military-Laser	(80,0F)
3A,3B	Retro Rocket	(01)
BB	Retro Rocket Anzahl	(05)
3C,3D	ECM-Jammer	* (01)
3E,3F	Cloaking Device	* (01)
40-43	Food	(00-FF)
44-47	Textiles	(00-FF)
48-4B	Radioactives	(00-FF)
4C-4F	Slaves	(00-FF)
50-53	Liquor/Wines	(00-FF)
54-57	Luxuries	(00-FF)
58-5B	Narcotics	(00-FF)
5C-5F	Computer	(00-FF)
60-63	Machinery	(00-FF)
64-67	Alloys	(00-FF)
68-6B	Firearms	(00-FF)
6C-6F	Furs	(00-FF)
70-73	Minerals	(00-FF)
74-77	Gold	(00-FF)
78-7B	Platinum	(00-FF)
7C-7F	Gem-Stones	(00-FF)
80-83	Alien-Items	(00-FF)
84-87	Medical Supplies	(00-FF)
88-8B	Unhappy Refugees	* (00-FF)
8C-8F	Thargoid Document	* (00-FF)
91	Legal Status	(00)
92-96	Score	(FF)
97	Status	(00-08)
9B	Right on Commander	(FF)
9D	Missionsnummer	(01-05)
A3	Mission	(01)
A5	Time, Sec.	(00-59)
A7	Time, Min.	(00-59)
A9	Time, Std.	(00-23)

Und an dieser Stelle kommt eine ausführlichere Erklärung des Hackmodes der 16-Bit-ELITES. In den Hackmode kommt man wie gewöhnlich mit „SARA“ bei der ersten Sicherheitsabfrage und der *Help*-, bzw. *Undo*-Taste. Die oberste Zeile im Monitor („00“) ist für den eigenen Namen zuständig. Die Bytes „0E“ und „0F“ haben eine Menge mit den Planeten zu tun, auf denen man sich befindet. Ändert man sie, wechselt man auch seinen Standort. Die Navy Energy Unit, den ECM-Jammer und das Cloaking-Device bekommt man normalerweise nur durch Missionen (darüber später mehr...). Die Navy Energy Unit erhöht die Energie doppelt so schnell wie eine normale Einheit. Mit dem ECM-Jammer kann man die Raketenabwehrsysteme anderer Raumschiffe ausschalten. Das Cloaking Device erzeugt ein Tarnschild, mit dessen Hilfe man unsichtbar wird. Stellt man Byte „9B“ auf „FF“ und schießt ein Raumschiff ab, so erscheint ein „Right on, Commander“. Stellt man Byte „3A“ auf „01“ und Byte „BB“ auf „05“, bekommt man 250 Retro-Rockets. Die Zeilen 40-80 sind für den Cargo Hold zuständig. Die Refugees und das Thargoid-Dokument spielen bei den Missionen eine Rolle. Möchte man eine Mission haben, sollte man folgendermaßen vorgehen: Byte „A3“ auf „01“ stellen, einen Hyperraumsprung durchführen und auf der Space Station landen. Es gibt fünf verschiedene Missionen:

1. Mission: Man muß ein Raumschiff, die „Constrictor“ finden und zerstören. Die Constrictor ist sehr schnell und hat ein ECM. Man benötigt ca. 100 Schuß (ein Thargoid benötigt ca. 50), um sie zu zerstören. Als Belohnung erhält man 10.000 Cr und die 400 Cr „Bounty“ beim Abschluß.

2. Mission: Man bekommt das „Important Thargoid Document“, welches man „nur“ zu einem anderen Planeten bringen muß. Dieser Planet ist immer sehr weit entfernt und man trifft haufenweise Thargoiden. Als Belohnung allerdings winkt die Navy Energy Unit!

3. Mission: Man muß Flüchtlinge (Refugees) zu einem anderen Planeten bringen, weil in dem System, in dem man sich befindet, bald die Sonne explodiert. Um es zu schaffen, muß man sich sehr (!) beeilen! Wenn man es schafft, bekommt man als Belohnung 1kg Edelsteine (Wert ca. 20.000 Cr)!

4. Mission: Man muß ein Raumschiff, die „Cougar“ finden und zerstören. Die Cougar ist schnell, hat ein ECM, und sie besitzt ein Tarnschild, was heißt, daß man sie nicht immer



sehen kann. Wenn man sie abgeschossen hat, erscheint ein Cargo Canister, in dem sich das Cloaking Device befindet.
 5. Mission: Die Space Station des benachbarten Planeten ist von den Thargoiden besetzt worden. Man muß hinfliegen

und sie zerstören. Der Weg dorthin ist, wie nicht anders zu erwarten, mit sehr vielen Thargoiden gepflastert. Wenn man die „Alien Space Station“ zerstört hat und auf einer anderen Station gelandet ist, bekommt man den ECM-Jammer. Die

Missionen kann man natürlich nur in dieser Reihenfolge bekommen. Wenn man einmal sehen möchte, was passiert, wenn man „Elite“ wird, sollte man dies tun: Byte „93“ auf „19“, Byte „97“ auf „06“, Byte „9B“ auf „FF“ und Byte „9D“ auf „06“ setzen. Da-

nach muß man nur noch irgend etwas abschießen und auf der Space Station landen... von „The Spirit Man“. P.S.: Wenn man gerne auf Thargoiden schießt, sollte man im Hyperraum die linke „Alt“-Taste drücken.

ULTIMA IV

Lord Martin möchte gern noch „einiges“ über **Ultima IV** loswerden:

Um zu seinem eigenen Ich zu finden, was das Hauptziel dieses Spieles ist, muß man in den untersten Level des Dungeons der Abgründe (Abyss) vordringen. In diesem Dungeon erwarten einen 8 Labyrinth mit zum Teil äußerst schweren Kämpfen, bis man dann endlich dieses Spiel gelöst hat. Das einzige Problem: Wie gelangt man in dieses Dungeon, den Abyss? Nun, der Eingang ist noch relativ leicht zu finden: Im SO der Karte, wo sich das Meer befindet, trifft man auf eine große Berglandschaft. Dort sucht man die Piratenbucht, fährt durch sie hindurch gen O und legt an; danach durchquert man das Moor, bis man zu einem großen Feuerkreuz gelangt. Der Dungeoneingang liegt genau in der Mitte dieses Kreuzes. Leider benötigt man einige Dinge, um das Dungeon überhaupt betreten zu können:

- eine Gruppe, die aus 8 Personen besteht
- der Spieler muß ein vollkommener Avatar sein (8 Parts)
- Besitz aller 8 Steine
- Besitz des Schlüssels zu den 3 Hauptteilen Truth, Love and Courage
- der Spieler muß das Wort der Durchreise (Word of Passage) kennen
- Besitz des Totenkopfes (Skull), des Buches (Book), der Glocke (Bell) und der Kerze (Candle)

Wenn man dies alles hat oder kennt, begibt man sich in die Mitte des Feuerkreuzes und benutzt mit „USE“ zuerst die Klingel, dann das Buch und zuletzt die Kerze. Jetzt läßt sich der Abyss-Dungeon mittels „ENTER“ betreten. Wie man jedoch zu den anderen Gegen-

ständen kommt, zeigen die nun folgenden Zeilen. Die angegebenen Ortsangaben (z.B. LAT P'F/LONG M'F) werden mit einem Sextanten gemessen, welchen es in jedem Guild-Shop für 900 gp (Münzen) zu kaufen gibt. Der Sextant wird aber nicht öffentlich angeboten, sondern unter dem Ladentisch weggegeben (den Verkäufer mit „D“ darauf hinweisen).

Wie wird man Avatar ?

Um ein Stück des Avatarkreuzes (Ankh) zu bekommen, muß man:

- für dieses Stück geeignet sein (Bedingungen erfüllen)
 - die Rune dazu haben (Rune= Eintrittskarte zum dazugehörigen Tempel)
 - das entsprechende Mantra dazu kennen (Meditationswort)
 - zum Altar gehen, 3 Runden (Cycles) meditieren und dabei das Mantra anrufen
- Achtung:** Man darf, wenn man im Besitz eines Kreuzstückes ist, keine „bösen Taten“ mehr begehen, da man es sonst wieder verliert!
- Wie man nun zu den Runen etc. kommt, zeigt Tabelle 1

Die Gruppe aus 8 Personen

In jeder Stadt befindet sich eine Person, die einem begleiten kann (mit „Join“) wo diese Personen sind und wie sie heißen zeigt folgende Liste:

Stadt	Name	Charakter	Wo in der Stadt?
Brifain	Iolo	Barde	im so am Lagerfeuer
Minoc	Juliah	Tinker	im no im „Poor-House“
Yew	Jaana	Druide	im NW, im Wald, am Lagerfeuer
Jhelom	Geoffrey	Fighter	im abgeschlossenen Gästezimmer des Wirtshauses (Inn)
Moonglow	Mariah	Mage	in NW an der Schatztruhe
Magincia	Katrina	Shepherd	im SW, außerhalb der Stadtmauer
Trinsic	Dupre	Paladin	In der Kneipe der Stadt am Tisch
Skara Brae	Shamino	Ranger	Er steht am Eingang, links vom Kreuz

TABELLE 1

Virtue	Bedingung	Rune	Mantra	Altar
Honesty	Kein fremdes Gut stehlen	In Moonglow: LAT A'G LONG A'I	AHM	Auf der Dagger Insel an der Flußspitze
Valor	Nie aus einem Kampf fliehen	Siehe Abb. 1	RA	Auf der südlichsten der Valarian Inseln im NW
Justice	Kein Gold stehlen	In der obersten Zelle des Gefängnisses von der Stadt Yew	BEH	LAT A'L LONG E'J
Humility	Nie Lügen oder Angeben	Im Dorf Paws: LAT B'N LONG B'N	LUM	Er befindet sich im N der großen Abyss und wird von endlosen Dämonen bewacht
Spirituality	Immer den Seher Hawkind besuchen	In der Schatzkammer vom Schloß Britannia (siehe Tips)	OM	Er ist im Mondfor, das im NO von Minoc bei Vollmond erscheint
Compassion	Keine lieben Kreaturen töten	In Stadt Britain LAT A'B long B'J	MU	Irgendwo südlich vom Lock Lake
Honor	Nie Gold stehlen	In Stadt Trinsic im SW (im Gift-Quadrat)	SUMM	LAT M'P Long F'B
Sacrifice	Viel spenden	Im Feuer des Schmiedes der Stadt Minoc (so)	CAH	im kleinsten See des Landes

In jeder Stadt befindet sich eine Person, die einen begleiten kann (mit „JOIN“). Wo sich die Personen aufhalten, wie sie heißen etc., läßt sich Tabelle 2 entnehmen.

Das Wort der Durchreise (Word of Passage)

Das Word of Passage besteht aus 3 Silben. Je eine Silbe erfährt man von den Lords der 3 Schlösser Lycaeum, Serpent Castle und Empath Abbey, wenn man sie darüber befragt. Die 3 Silben lauten: VER-AMO-COR

Die Steine (Stones)

Für jedes Virtue existiert ein entsprechender Stein. Diese 8 verschiedenfarbigen Steine muß man alle besitzen, da man sie in dem Abyss benutzen

TABELLE 2

muß. Desweiteren werden sie aber auch benötigt, um den Schlüssel der 3 Hauptteile finden zu können. Tabelle 3 gibt darüber Auskunft.

Die Dungeons

Die Dungeons, welche auf der Karte nicht eingezeichnet sind, besitzen folgende Koordinaten, die sich mittels eines Sextanten ermitteln lassen.
 Covetous: Lat B'L/Long J'M
 Deceit: Lat E'J/Long P'A
 Despise: Lat E'D/Long F'L
 Destard: Lat K'I/Long E'I
 Shame: Lat G'G/Long D'K
 Wrong: Lat B'E/Long H'O

Skull, Bell, Book & Candle

Skull: Der Totenkopf des toten Zauberes Mondain liegt bei Lat P'F/Long M'F (Achtung: Man darf ihn nie benutzen)
Book: Das Buch der Wahrheit liegt in der Bibliothek des Schlosses Lycaeum unter dem Buchstaben „R“.
Candle: Die Kerze der Liebe befindet sich in einem geheimen Raum des Tempels vom Dorf Cove
Bell: Die Glocke des Mutes liegt im Meer versunken (Lat N'A/Long L'A)

Die Schlüssel der 3 Hauptteile (Key of 3 Parts)

Um diesen Schlüssel zu erlangen, muß man in jedem der 3

TABELLE 3

Wo welche Steine sind, zeigt folgende Liste:		
Stone (Farbe)	Of (Virtue)	Wo
Red	Valor	Im Dungeon Destard, Level 2
Yellow	Compassion	Im Dungeon Despise, Level 5
Blue	Honesty	Im Dungeon Deceit, Level 7
Black	Humility	Im Mondtor, das im No von Monoc bei Vollmond erscheint
White	Spirituality	Auf der Bergkette „Serpents Spine“ nur mit dem Ballon zu erreichen
Purple	Honor	Im Dungeon Shamed, Level 2
Green	Justice	Im Dungeon Wrong, Level 8
Orange	Sacrifice	Im Dungeon Covetous, Level 7

Altarräume der Dungeons, jeweils 4 von den 8 Steinen benutzen (s. Tabelle 4).

sich irgendwo im Meer befindet. - zu der Ruine der Stadt Magincia gelangt man, indem man in

TABELLE 4

Altarraum	In Dungeon	Zu benutzende Steine
Courage	Shamed, Level 8	Red, Orange, Purple, White
Love	Deceit, Level 8	Orange, Yellow, Green, White,
Truth	Deceit, Level 8	Purple, Green, White, Blue

Reagenzien, Sprüche

Mandrake Root: Dieses Kraut ist irgendwo auf den Inseln „Fens of the Death“ verborgen. Es hängt aber von der magischen Kraft des Suchers ab.
Nightshade: Dies liegt im Wald an der Stelle Lat J'F/Long C'O und ist nur in einer Neumondnacht zu finden.
Gate Travel Spruch: Für diesen Zauberspruch benötigt man folgende Reagenzien: Ash, black Pearl und Mandrake Root.
Resurrection: Und für diesen: Ash, Ginseng, Garlic, Spider Silk, Bloodmoss und Mandrake Root.

Weitere, zum Teil wichtige Lösungstips

- die stärkste Waffe (Magic Wand) läßt sich nur von einem Zauberer anwenden, ist aber sehr wirkungsvoll. Kostenpunkt: 8000 gp, Bezugsadresse: Waffenhändler des Dorfes „Bucaneers Den“ (dieses Dorf findet man, wenn man bei den „Fens of the Death“ immer gen Osten fährt).
- um einige Dinge finden zu können, benötigt man auch einen Ballon. Diesen stößt man auf, in dem man in das Dungeon Hythloth hinabsteigt und es dann gleich wieder verläßt („X-It“). Der Ballon läßt sich mittels „ENTER“ besteigen und durch „CLIMB“ zum Aufstieg bewegen. Der Flug des Ballons richtet sich dann nach den Winden.
- im Raum Waters kann man ein Gespräch mit dem Wasser beginnen.
- um in den Lock Lake zu kommen (und somit in das Dorf Cove), muß man mit dem Schiff in den Wasserstrudel fahren, der

das Mondtor von Trinsic steigt. - um in den Altar of Humility (im Norden der Abyss) zu kommen, benötigt man ein Horn, denn der Altar wird von endlos vielen Horden von Dämonen bewacht. Das Horn, welches man dort benutzen sollte, liegt auf einer kleinen Insel südlich des Spiritwaldes.
 - bei der Durchquerung der Bucht zum Abyss wird man von einigen Piratenschiffen attackiert. Um einem vorzeitigen Ende zu entgehen, wäre es ratsam, sich das Magic Wheel unter die Krallen zu reißen, wodurch die Bugfestigkeit des Schiffes auf 99 erhöht wird. Man findet das Teilchen in der Bucht des Capes of Heroes im Meer.
 - es nicht empfehlenswert, die Käuferinnen (blindes Volk) in den Kräuter-Shops um ihr Geld zu erleichtern (sonst wird man nie ein Avatar).

Tips zum Dungeon des Abyss

- in dem Dungeon verlieren alle Waffen bis auf die Magic Wand ihre Wirkung, ebenso die Rüstungen. Zum Glück lassen sich einige spezielle mystische Rüstungen und Waffen finden, die in dem Dungeon wirken. Die mystischen Waffen liegen im Trainingsraum des Schlosses Serpent Hold, während die mystischen Rüstungen im Garten (Oak Grove) des Schlosses Empath Abbey herumliegen, wobei man diese Gegenstände aber nur findet, wenn man ein richtiger Avatar ist.
- bevor man in das Dungeon herabsteigt, sollte man sich mit einer Menge Gems und Fackeln eindecken sowie seine Reagenzienvorräte auf 99 pro Stück aufstocken. Außerdem

muß man das Verhältnis zwischen Stones und Virtues kennen, welches man unter anderem in der Oak Grove lernt.
 - Vor dem Betreten eines Raumes viele Zaubersprüche zusammenmischen, insbesondere: A-Waken, D-Ispell, C-Ure, H-Eal und auch R-Esurrect
Achtung: Die Sprüche Y-Up und Z-Down verlieren hier ihre Wirkung. Nie von einer Fontaine trinken, da alle vergiftet sind. In den Räumen gibt es auch eine Reihe von Geheimmechanis-

men, die man aber erst herausfinden und betätigen muß, um in den nächsten Raum zu gelangen.
 Gelangt man dann an einen Altar, benutzt man einfach die Steine und beantwortet abschließend noch eine Frage, worauf sich der Altar in eine Leiter verwandelt, die den Weg in die nächste Ebene eröffnet. So gelangt man schließlich nach harten und mühsamen Kämpfen zum lang ersehnten Ziel: Dem eigenen Ich!

Oh Jubel! Ein Poke: ROBOCOP auf dem C-64: Nach dem Reset gibt man POKE 33856, 173 für unendliche Energie ein und startet das Spiel mit SYS 32768 neu. Am Ende der Straße resettet man nochmal und gibt den POKE 32961, 173 ein. Neustart erfolgt nun wieder mit SYS 32768. Von Wolfgang aus Euskirchen.

 Hier sind die Codes für die Levels von **HELTER SKELTER**: Level 11: Spin, Level 21: Flip, Level 31: Ball, Level 41: Goal, Level 51: Left, Level 61: Kaputt?!, Level 71: Twin.

FAERY TALE: Wenn man einen Gegenstand aufnehmen will, erst auf „Game“ gehen und „Pause“ drücken. Im Pausenmodus bleiben und auf „Items“ drücken. Nun auf „Music“ drücken, und unter „Music“ taucht „Take“ auf. Jetzt kann man den Gegenstand sofort aufnehmen wie man will. Tach Jan!

 Alle ST-User, die das neue TOS haben und trotzdem **STAR TREK, INTERNATIONAL KARATE** und **STARGLIDER** spielen wollen, sollten hier weiterlesen: Man muß eine RAMDISK von Kuma Computers installieren, bei **STARGLIDER** und **INTERNATIONAL KARATE** mit 512 KB und bei **STAR TREK** mit 150 KB. Nun kann man die Spiele ganz normal laden. Von den Alien Crackers!

Ein kleiner Tip zu **ULTIMAV**: Hat man von einem oder mehreren Kräutern nur noch 10 bis 15 Stück zur Verfügung, sollte man mal einen Spruch mit diesen Kräutern 16mal (!?) mixen. Wenn das so klappt wie es soll, braucht man sich vorerst keine Sorgen mehr zu machen.

 Bei den meisten Sierra-Adventures kann man sich mittels der Tastenkombination **Alt-D** die Versionsnummer des Parsers ausgeben lassen. Danach kann man durch den Befehl „TP“ (= Transport) in jedes Bild springen. Bei dem Prompt „New Room:“ muß eine Zahl eingegeben werden. Bei **LARRY I** kann man bis zur 55 gehen, bei **KING'S QUEST I** bis zur 80, bei **KING'S QUEST II** bis zur 90, bei **KING'S QUEST III** bis zur 80. Bei **SPACE QUEST II** klappt's nicht. Auch bringen nicht absolut alle Zahlen gewünschte Ergebnisse, aber Ihr werdet das schon schaffen. Moin Tom!

PLATOU (C-64): POKE 26112, X (X=Anzahl Leben): POKE 26609, X (X=Level (1-99)). Starten mit SYS 6656. Mit SYS 4545 kann man sich die Endsequenz sehen. Hallo Volker!

 Beim **DEFENDER OF THE CROWN** auf dem Amiga sollte man mal während der gesamten Ladezeit die Taste „K“ halten und dann wie gewohnt anfangen zu spielen.

Tschüß, bis zum nächsten Mal



Einen Augenblick bitte ...

für jeden neuen Abonnenten, den Sie jetzt für „Aktueller Software Markt“ werben, erhalten Sie als Dankeschön ein tolles Programm Ihrer Wahl.

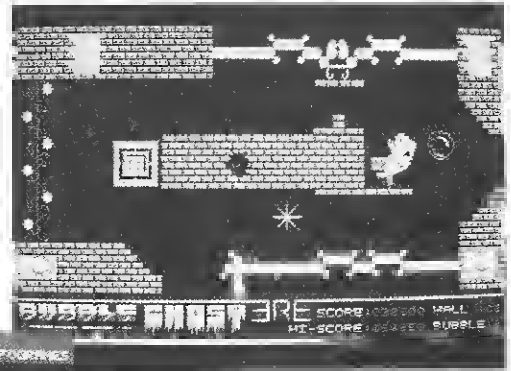
Bobo

Der Comic-Held erlebt die tollsten Abenteuer im „Knast“. Eine lustige und abwechslungsreiche Spielidee für bis zu 6 Spieler.



Bubble Ghost

Ein Arcade-Game das optimalen Spielspaß ermöglicht und durch hervorragende Grafik besticht!



Volume II

Eine Spiele-Compilation für alle Action-Fans mit folgenden 4 Programmen: Paper boy, Ghost'n Goblins, Battle Ship, Bomb Jack II

Was müssen Sie tun?

Sprechen Sie mit Ihren Freunden und Bekannten. Füllen Sie einfach den Coupon aus und senden Sie ihn mit Unterschrift an:

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege

Für einen neuen „ASM“-Abonnenten + DM 5,-Zuzahlung!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:

- Bubble Ghost**, C64 (Kass/Disc), Amiga, IBM
- Bobo** Amiga, Atari ST
- Volume II**, C64 (nur auf Diskette)

Zutreffendes bitte ankreuzen bzw. unterstreichen!

Ich bin damit einverstanden, daß eine Zuzahlung von DM 5,- bei Anlieferung kassiert wird. Die Auslieferung der Prämie erfolgt bei Bezahlung der Rechnung.

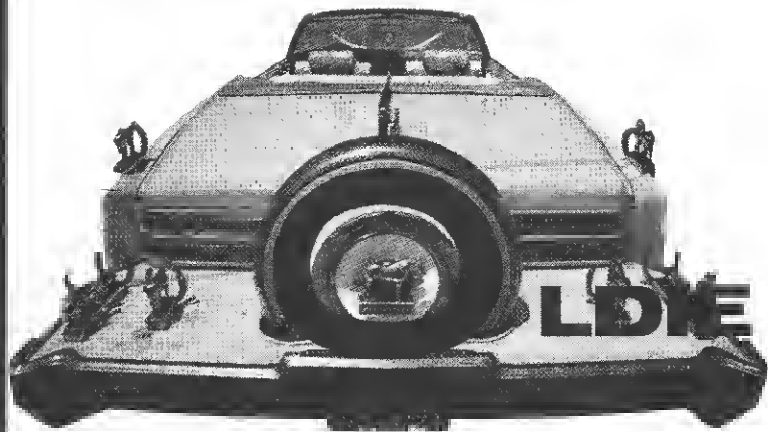
Name, Vorname _____
 Straße, Nr. _____
 PLZ, Wohnort _____
 Datum _____ Unterschrift _____

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt“ zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 59,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,- DM. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname _____
 Straße, Nr. _____
 PLZ, Wohnort _____
 Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
 gegen Rechnung gegen Vorkasse
 Bargeldlos durch Bankeinzug
 Konto-Nummer _____ Bankleitzahl _____
 Bankinstitut _____
 Datum _____ Unterschrift _____
 Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.
 Datum _____ Unterschrift _____

Bitte beachten Sie:

Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!



OLDIE IM MAI

Vergnügliches Ballspiel

Programm: Trailblazer, **System:** Atari 800 XL/XE (getestet), MSX 64K, C-16/Plus 4, Spectrum 48K/128K, C-64/128, Amstrad CPC, **Preis:** Je nach System und Datenträger zwischen 30 und 45 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England.

Ja, das waren noch Zeiten, als GREMLIN noch nicht ganz auf Fließbandproduktion geschaltet hatte, noch nicht alles wahllos aufkaufte, was ihnen in die Finger kam. In dieser Zeit entstanden so erfolgreiche Spiele wie Sweevo's World, Monty on the Run und – etwas später – eben auch TRAILBLAZER.

Womit wir beim Thema wären: Das Spielprinzip dieses Programms ist ebenso einfach wie spannend. Man steuert einen Fußball einen Parcours entlang, der nach Art eines Schachbrettmusters in gleichgroße quadratische Felder aufgeteilt ist. Mitten hinein haben die GREMLIN-Programmierer Löcher eingelassen und Hindernisse aufgestellt. Klar, daß beides umkurvt oder übersprungen werden muß.

Doch damit nicht genug, haben sich die GREMLIN-Boys noch einiges mehr einfallen lassen. So gibt es beispielsweise Felder, die zwar berührt werden können, ohne daß dies gleich zum Verlust eines Lebens führt. Jedoch haben zumindest manche von ihnen einen recht unangenehmen Effekt. Da gibt es beispielsweise welche, die den

Wenn man bedenkt, wieviel neue Spiele allmonatlich auf den Markt geworfen werden, ist es nicht weiter verwunderlich, daß der überwiegende Teil dieser Neuveröffentlichungen sehr schnell wieder in Vergessenheit gerät. Nur einigen wenigen Programmen ist es vergönnt, daß sie auch nach Jahren noch immer wieder einmal aus dem Regal hervorgeholt und in den Rechner eingeladen werden. Eines von diesen Spielen, die auch heute noch so viel Spaß machen wie zum Zeitpunkt ihres Erscheinens und einen Vergleich mit neuen Produktionen nicht zu scheuen brauchen, ist TRAILBLAZER – einer der größten Erfolge, der jemals von den Software-Fließbändern des Hauses GREMLIN gerollt ist. Ich habe das Programm noch einmal hervorgeholt und es zum Gegenstand unseres heutigen OLDIE's gemacht.



Ob man allein oder ob ein zweiter Player mit im Spiel ist – TRAILBLAZER weiß immer noch zu gefallen!

Ball unversehens abbremsen, andere gar versetzen ihm einen Rückstoß. Ganz gemein sind die Felder, die die Steuerung umkehren. Ihr könnt Euch vorstellen, daß man da ganz schön ins Schwitzen kommt.

Glücklicherweise hat TRAILBLAZER aber auch angenehme Überraschungen zu bieten. So lassen manche der Quadrate den Ball springen, andere beschleunigen ihn. Beides kann man sich natürlich je nach Situation zunutze machen. Da bei den verschiedenen Versionen die Felder eine unterschiedliche Farbe haben, kann ich an dieser Stelle natürlich nicht die Bedeutung der Quadrate für jedes System erklären. Dies bekommt man aber sehr schnell auch selbst heraus. Überhaupt kommt man unheimlich schnell ins Spiel, ohne sich mit viel Vorinformation abplagen zu müssen.

Dies zusammen mit dem rasanten Spielablauf (der auch daraus resultiert, daß für jede der insgesamt 14 Rennstrecken ein Zeitlimit vorgegeben ist) macht TRAILBLAZER zu einem packenden, fesselnden Programm. Bleibt zum Schluß eigentlich nur noch die Frage offen, warum man nicht schon längst auch die Amiga- und ST-User in den Genuß dieses Spiels hat kommen lassen?

BERND ZIMMERMANN

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	10
Preis/Leistung	10





CONTACT - MUST

Biete Software

AMIGA - haben immer neueste Software!!! Write fo: P.O.Box 1 41, 9021 Klagenfurt or Tel. 0463/593013

Habe neuste Software zu gufen Preisen. Auch ältere Games vorhanden. Infos bei: S., Postfach 31 43, 4972 Löhne 3 *** C-64 only

Biete alte und neue Software zu Superpreisen!!! Phone me: 02393/759!!!

SEGA Konsole und etliche Spielkassetten zu verkaufen. Tel. 0431/670. Roger Kerber, Rdsbg. Landstr. 58, 2300 Kiel 1. Ebenfalls Lightphaser und 3-D-Brille zu verkaufen.

*** C-64 *** CH *** C-64 *** CH ***
Verkaufen neueste Soft zu irrsinnig billigen Preisen!!! Interessiert?? Then Phone to CH-071/444819 or to 071/444723 or to 071/444954 OK?????

Schweiz * C-64 * C-64 * Immer die neuste Soft! Die brandheißesten Topgames! Ruf heute noch an! Tel.: 065223313

*** C-64 *** Hello: Wollt ihr für nur 20,- DM 12 Sides Demo-Intro-Letter-Maker haben? (Discs gratis) Write to: Peter Rauschert, Eriedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11. 100% Antwort!

Verkaufe Spiele!!! für nur 3 Fr. pro Disk. Schreibt an: Marcel Hotz, Lerchenrain 8, CH-8046 Zürich und ich schicke Euch 1000% meine Liste!!!

Verk. Orig. für Amiga: Wall Street Wizard, Zoom, Bard's Tale II, Garrison oder tausche gegen: Falcon, TV Sports Football, Powerdrome usw. Tel. 0541/17981

Public-Domain-Software für C-64! Jede Diskette 2,- DM. Neue Liste gegen 1,- DM bei: Christoph Beuke, In der Bredde 22, 4708 Kamen 4. Suche P-D-S für IBMPC

*** WAAAAAAHSINN ***
Aufgepaßt!!!! ** Super Software für C-64 (Disk) und CPC 464 (K)! Garantiert spottbillig! Liste bei: Robert Scharinger, A-5101 Bergheim, Mittenwaldweg 140 (a 4 Games)!!!

SpeedDOS Plus Floppybeschleuniger für alle C-64/1541, mit Parallelkabel und schnellen Kopierprg., für 70,- DM abzug. Auch Einbau! W. Krall, 5401 Kalteneingers, Tel. 02630/7525

Das Top-Angebot! Bard's Tale 2: Lösungsweg, Disk mit Level, 40 Charaktern und Liste aller Items (u. deren Nutzen) für 10,- DM bar! Schreibt an: H. Abel, Am Lerchenfeld 16, 4153 Neuk.-Vluyn!

Sonderangebot!!! Verkaufe 10 Disks für 15,- DM mit new stuff! Tausché auch nur gegen Vorkasse. Schickt die Disk zum Tausch an Holger Winkelmann, Kirchstr. 132, 4100 Duisburg 17. Für die bestbespielteste Disk mit der aller neusten Soft gewinnt meinen Sega!!! Nur C-64!

*** Amiga *** Biete Software! Schickt uns 5 Disks + 8,- DM! Wir haben alles! Pirates, Dragonslair, Crazy Cars II ... ab 19 Uhr: 04102/58364

Durch Eigenimport viele Artikel sofort lieferbar !



16-Bit-Megadrive

P.C. Engine + 1 Spiel *	499,-	Grundgerät	479,-
einzelnes Joypad	69,-	einzelnes Joypad	89,-
5-Player-Adapter	69,-	Merk III - Adapter	139,-
Joystick	89,-		

Software	
Dragon Spirit	Dungeon Explorer
Son Son II	P - 47
Noctaris	Dut Live
Moloroder	Yeksa
Winning Shot	Deep Blue
F1 - Pilot	Vigilante
Overhauled Men	Honey Sky
World Court Ten.	Allen Crush
Gelege 88	Chen & Chan

Software	
Alex Kidd	Power Drift
Allerad Beast	Thunderblade
Soccer	Dso Melsu Kun
Spece Herrier II	Besabell
Phantasy Star II	Ghost Goblins II

und diverse Spiele IDR
Mark III - Adapter, z.B. :
Solomons Key, California Games,
Alex Kidd III, Bubbio Bobble u.a.

... und viele andere Spiele !

Master System

* anschlussfertig in PAL an jeden Fernseher. Spiel: Chan & Chan, Super Wonderboy oder Kung Fu.

R - Type	Y's
Golvellus	Poselden Wers

Ihr Videospiel - Spezialversand :
CWM - COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1
Telefon (0 53 24) 42 04

Änderungen und Irrtümer vorbehalten



BERLIN + BERLIN + BERLIN + BERLIN

Bitte beachten Sie: Geben Sie bei allen Anfragen Ihren Computertyp an!!!

	Atari ST	Amiga	C-64 (0)
Elite	65,00	65,00	50,-
STOS ST-Gamemaker	70,00		
Hostages	60,00	60,00	
Falcon F16	70,00	75,00	
Last Ninja II	60,00		40,00
R-Type	59,90	59,90	39,90
Powerdrome	60,00		
Speedball	60,00	60,00	
Double Dragon	50,00		
Rückkehr d. Jedi-Ritter	50,00	50,00	40,00
California Games		40,00	40,00
Operation Wolf	55,00	55,00	35,00
Minigolf Plus	55,00	55,00	
Zak McKracken		55,00	40,00
Purple Saturn Day	60,00	60,00	
Dungeon Master	65,00	65,00	
<small>(Amiga 1MB) komplett deutsch für 600/1000</small>			
Emanuelle	60,00	60,00	
Roger Rabbit		60,00	35,00
Wallstreet Wizzard	60,00	60,00	
Circus Games	60,00	60,00	
Espionage Island	60,00	60,00	
Technocop	60,00	60,00	
Robocop	60,00	60,00	35,00
Superman	65,00	65,00	
Dragons Lair		80,00	
<small>(Amiga 1MB) komplett deutsch</small>			
F-16 Combat Pilot (dt.)	60,-	60,-	
Populous	70,-	70,-	
Football Manager II (dt.)	49,90	49,90	39,90
Football Manager II Expansion Kid	35,-	35,-	30,-
Test-Drive II		65,-	

Wir führen Software für folgende Systeme: Atari ST, Amiga, Commodore 64/128K, CPC, Joyce, BBC; Electron, ZX Spectrum 48/128K, Nintendo, SEGA

6,- DM Porto + Verpackung (Inland)!

Hotline I: **0 30 / 3 36 20 63**

Preisliste auf Anfrage bei:
DELTA Soft, Schönwalder Str. 55
1000 Berlin 20

Auch samstags bis 18.00 Uhr!

Bitte schreiben Sie Ihre Anschrift in Druckbuchstaben!

Kleinanzeigen

EMPIRE!!! Hier gibt's neue Soft für Deinen Amiga (fast) zum Nulltarif. Write to: P.O.Box 6 05, 6294 ZG Vlijen, Niederlande

Moulin Rouge! Heiß! Geile Wirtschaftssimulation mit Kondom für fanatische Spieler! C-64/128, Disk, dt., 15,- DM (bar/NN) bei M. Strebakowski, Ludwigshöhe 3, 8832 Weißenburg

Brandnew Software from UK; USA und Holland! Call: 06331/95176 Beginners allowed!!! Only Amiga and C-64

Software für Amiga und C-64 abzugeben. Schreibe an Poseidon, Postfach 6, 3153 Gschenu, Österreich

Sexmission - erotisches Adventure, Science Fiction, Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume, je 2 Disk, deutsch, C-64, Supergrafik, je 39,95, beide Adv. nur 59,95 + NN. Holger Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

Verkaufe für PC-Engine das Modul "Galaga '88". Preis 75,- DM. Suche gebrauchte Module! Reiter Günther, Slangenstr. 17, 8420 Kelheim, Tel. 09441/3426 -- Tel. 09441/3426 -- ab 16 Uhr.

Verkaufe Orig. (Amiga) Videoscape 3D (dt.) - 200,- DM. Great Giana Sisters - 25,- DM. Backlash - 25,- DM. Schreibe an Axel Hahn, Speyerer Str. 33, 6737 Iggelheim

Verkaufe oder tausche Original "Reisende im Wind" für C-64. Interessenten schreiben an: Andreas Roschel, Hangsrl. 6, 6472 Altenstadt 1 (nur Diskette!)

Verkaufe für Amiga Super-Game Holiday Maker Original komplett in deutsch. Tel. 07127/80143

Biete Supersoftware (nur Originale) wie z. B.: Pool of Radiance, Wizball, Pirates! Last Ninja usw. Liste gegen Rückporto bei K. Bitsch, Weinheimer Str. 77, 6940 Weinheim

Amiga: Verkaufe ca. 600 Instrumente auf 7 Disketten. Alles Samples von guten Geräten z. B. (D50, EPS, DX7, K1, Emax) Tel. 030/6122316

C-64 Public-Domain-Software Riesenauswahl von Games, Intro- und Demomakern, Utilities etc. Jede Diskette für nur 2,50 DM. Infodiskette für 3,- DM. Angebotsliste gegen 1,30 DM in Briefmarken bei: Public-Soft, Postfach 05 53 86, 4600 Dortmund 01

!! Verkäufe Originalprog. für Atari ST supergünstig!!! Z. B.: Bubble Ghost 29,50, Arkanoïd 19,59, Black Lamp 23,50, Frost Byte 26,50, Outrun 29,50, Sidewalk 29,50, 1ST Word Plus 98,50. Liste anfordern. Ruf. 04191/5839

Knisternde Erotik auf 3 Disks. Wenn das Nix ist!!! Und das alles für nur 20,- DM!!! Schreibe an: Heiko Hund, Bühlnstr. 5, 7602 Oberkirch 5 *** Nur per Nachnahme ** C-64

Atari ST-Bitter-ROM-TOS, für alle Atari ST, auch gepalcht nach C't und ST, mit Fast-Lader in ROM U7, 196 K Byte mehr Speicher frei, für 100,- DM abzugeben. Tel. 02630/7525

Hallo C-64 Freaks!!! Verkäufe Super Originale auf Tape zum Superpreis! Ich bin 200% zuverlässig, also bekommt Ihr Eure Games auf jeden Fall!!! Schreibe an: Postfach 11 52, 2964 Wiesmoor 1

Atari ST - Atari ST - Atari ST Verkaufe aktuelle ST Software!!! Ruf 040/272743 (Jan) von 14 - 18 Uhr und am Wochenende von 11 - 16 Uhr! Bis dann! Es lohnt sich!!!

Hey C-64 Freaks!!! Habe neuste und beste Software zum Verkauf. Billig! Liste gegen 80 Pf. Rückporto bei Sven Boldt, Birkendamm 6, 3079 Uchle

Europe Battle! Die Streitkräfte Ihres Landes sind kampfbereit! Führen Sie Ihr Land zum Sieg! Gratisinfo über das neueste Postspiel von: Thomas Schön, Silbersbach 9, 8496 Lam

Switzerland * CH * C-64 * C-64 ** Always the newest and hottest stuff! Always fast! We have the stuff you need! Call us! Just now! 065 22 33 13

Verkaufe Amiga-Software TLW. Mit Anleitungen äußerst preisgünstig. Habe auch sehr viele Bücher. Kai Oliveras, Günlichfeldener Str. 25, 4650 Gelsenkirchen

Verkaufe Erotika I und II, Sexmission, Fantasy Girl, Dream Girl pro Spiel 19,90 DM. Tel. 06571/8229 Alexander Kirsch C-64/C-128

!!! Amiga Software - brandneue Games zu fairen Preisen!!! Liste gegen 1,50 DM in Briefmarken! Adresse: Scussolini, Schildgasse 37, 8500 Nürnberg 1 - Ciao -

Verkaufe folgende Originale: Game Set Malch, Daley Thompson Olympic, Schwarzenegger-Game Preis VHB! Call: 05251/9696 (Sebastian) C-64

Kauft nichts von MOSSALLAI, Ihr bekommt weder Disk noch Euer Geld wieder.

Verkaufe fast neu: Fugger - DM 35,-, The Train - DM 25,-, Vermeer - DM 30,-. Alle Originale C-64 Spiele. Übernehme Portokosten. (Toll, ne!!!). Schreibe an F. Reinbach, Pfinzstr. 54, 7500 Karlsruhe 41

Verkaufe wegen Systemwechsel meine C-64 Disks. So inserierte dieser ungenannte Computerfreak. Du bekommst aber weder Disk noch Dein Geld. Mossallai, 3440 Göttingen

Sexmission - erotisches Science-Fiction-Adventure, Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume, je 2 Disk, deutsch, Supergrafik, C-64, je 39,95 DM + NN, beide Adv. nur 59,95 + NN. Holger Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

Verkaufe Sega Spiele! 12 Spiele in einwandfreiem Zustand für nur DM 200,-. Secret Command, Enduro Racer, Out Run, Space Harrier, Fantasy Zone III, Alesle, Ninja, Quartel, Afterburner, Chopflifer, Trans Bot, Tennis. Tel. 06261/15095 Gerhard Bollermann, 6950 Mosbach

Verkaufe für C-16: 16 Originalspiele auf 1 Cassette für 25,- DM o. 32 Spiele für 40,- DM. Schick das Geld an: Gregor Lipinski, Hülsdunkelsrl. 10a, 4670 Lünen (02306/43923) nur Tape!

Verkaufe Original Hostages (ASM-Hit) für Amiga, Deutsche Anleitung, für 50,- Mark. Melden bei Thomas Marz, 07271/2675 jeden Tag ab 18 Uhr! Garantiert Virusfrei!!!

Du suchst die neuesten Games für Deinen C-64??? Wir haben sie. Für weitere Infos schreibe an: Postfach 1 07, A-4614 Marchtrenk. Rückporto belegen!!! 1000%ig Antwort. Write fast!!!!

Ich biete die neuesten Games, z. B. Rambo 3, Roger Rabbit, Op. Wolf, pro Disk 7,- DM o. 20 Pf. Call to: 02245/4426, 2123 Schleimbach, Badgasse 12, 100% Antwort. Liste der Games 15 Pf. o. 7,- DM.

Verkaufe PD-Soft (Digis, Demos, Anwender usw.) 1 Disk - 2,- DM. Liste anfordern bei: S. Heger, Im Kirchenfelde 33, 4790 Paderborn 18 (Rückporto belegen) oder call: 05251/9696 only C-64/Disk

***** C-64 ***** Freaks *** C-64 *** E.O.F. bietet Euch die neueste Software für Euren C-64. Games sowie Anwendungsprogramme und Anleitungen. Antwort 100%. Schreibe an: E.O.F., Postfach 65, A-1234 Wien

C-64 Orig. Wasteland Ultima IV, Mars Saga, Night + Magic, Eternal Dagger, Questron 2, je 25,- DM, Pool of Radiance 35,- DM. BT II - Anl. 10,- oder tausch gegen Amiga-Software. Tel. 09822/1721

AMIGA: Biete Software und Anteil in rauen Mengen!! Bei Interesse schreibe an: Karsten Mayer, P.O.Box 4 13 73, 6603 Sulzbach/Saar

Achtung! Achtung! Biele neues ST-Stuff zu Superpreisen! Liste bei: Rene Berger, Postbox 56, A-6027 Innsbruck

Verk. (Cass.) C-64: Giana Sisters, Game Maker, LCP, Street Surfer ... 5 -10,- DM (!!) alles Originale. Bei Bestellwert über 30,- DM 1 Sp. kostenlos. K. Ertz, Hauptstr. 14, 5551 Graach

***** Orig. Bootdiskmaker ****** für 5 1/4". Zuschriften an Marlin Laber, A-9473 Lavamünd, Österreich. Nur 10,- DM oder 70 Schilling!

Verkaufe neuste PD-Soft aus den USA (Inlrom., Packer, Demom., Sounds etc.) 20 Diskseiten = 30,- DM. Write to: Tobias Billstein, Kerner Weg 10, 7920 Heidenheim 5. Nur Vorkasse *** C-64

Amiga * Software *** Amiga** Verkäufe für Amiga: Katakis, Lurking Horror, Carrier Command DT, Sentinel, Spitting Image, Purple Saturn Day!!! Nur Originale!!! Super Preise!!! Tel. 07821/23239 (Michael verlangen) Amiga Amiga Amiga

Strategiefans C-64! Verkäufe billig die Originaldisk des Kriegsstrategie-spiels: American Civil War 2 mit Handbuch. Infos (Preis, Spiel) unter 04952/2364 (Uwe verlangen - ab 15 Uhr.)

Austria! Biete allerneuste Software. Write to: Postfach 2, A-4611 Buchkirchen. Biete kostenlos eine Liste und Info! Amiga- und C-64-Soft vorhanden! ** 100% Antwort *** Hoff! Hoff!

Erotika - außergewöhnliches Adventure, aufregende Bilder, deutsch, C-64, 3 Disk, 29,95 DM + NN, Erotika II -19,95 DM + NN, beide 39,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

- * Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!
- * Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!
- * Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „post-

lagernd" werden **nicht** veröffentlicht.

- * Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.
- * Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

Habe neuste Soft: z. B. Fugger, Zak McKracken, Match Point, S. of Light, Kazis. Suche Hostages. A. Sebastiani, Balhasar-Neumann-Platz 1, 5040 Brühl, Tel. 02232/13216, 17 - 22 Uhr *** C-64-Disk ***

****** Nintendo ****** Verkaufte: "Adventure of Link" Zelpa II" * Preis: 13,- * Ruft zwischen 14 und 16 Uhr an! Tel: 06543/3871 fragt nach Christoph * Spiel ist *neu*

Amiga Fun! Das neue Diskmagazin für den Amiga. Inkl. Tests/Berichten/PD-Soft ... Bestellen Sie es für 5,- DM inkl. Disk bei Amiga Fun, Düsseldorf Str. 59, 4060 Viersen 12 (5/89)

Sensationell! Endlich - Ports of Call (C-64) oder WEC le Mans (Amiga) für DM 10,-. Send Today to: Wim Kuhn, Postfach 05 55 02, 4500 Dortmund 1

Amiga! Verkaufte Orig.: ORGE, Bard's Tale I, Phantasie III, je 30,- DM, Knight Orc 15,-, Reach f.t. Stars (3. Ed.) DM 50,-. Alle komplett oder tausch g. a. Originale. C. Rieder, Promenade 26, CH-7270 Davos

Originalsoftware für C-64 zu verkaufen. Folgende: Echelon 25 DM; Jet 35 DM; Arcade Torce 4 20 DM; Star Painter 35 DM; Extra Nr. 6 15 DM; Ninjad 30 DM; + Diverse v. Mükra f. 15 DM; Sorgenkind: Cavman UGH-Lympics (läuft nicht auf meinem C-64) 20, DM. Jens Miles, 07243/12526

Austria * Austria * Austria * 30 ausgewählte PD-Programme (Text, Date, Calc, Spiele u.v.m.) nur 300 Ös (ohne Disk), 600 Ös (Hohamt), 900 Ös (Markendisk). Schickt Eure Disks bzw. Geld an: Wilhelm Strappler, Davidgasse 76 - B0/1777, 1100 Wien *** Intodisk 20 S

Verk. (je 10,-): Buggy Boy, Shefox (A.D.) Blacklamp, F. Hardest, Redded/D. Dragon (Tape) 15,- Dang. Freak (Disk) 20,- DM. Suche, Man. Mansion Fire-Pow. Tel: 06164/1845 (Roland)

Verkaufe Original Lucky Luke für 25 DM; 5 Disks Demo, Intro und Lettermaker für 25 DM und Defa-Dos für 20 DM. Auch einzeln! Jens Hurrle, Friedrichstr. 57, 7560 Gaggenau 13! *** C-64 ***

Ankauf u. Verkauf von PD-Software für C-64! Info bei: Weinmann Konrad, Markwiesenweg 2, 8351 Invernzell

Verkaufe wg. Systemwechsel meine C-64 Disks. Liste gegen 2,- DM Briefmarken. Ich sende 1 Disk mit Disksorter zurück. Mosallai, Groner Landstr. 9/258, D-3400 Göttingen

Verkaufe Original * Handballcoach * Aufstieg/Abstieg und Pokal 18,- incl. Porto. Ralf Schulze, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg

Erotika - außergewöhnliches Adventure, autregende Bilder, deutsch, C-64, 3 Disks, 29,95 + NN. Erotika II - 19,95, beide nur 39,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61.

Verkaufe C-64-Soft/Disk. Habe: Armatyle, Last Ninja II, Zak Mc Kracken, Barbarian II, usw. Liste (80 Pf.) bei: Th. S., Postfach 23 10, 4835 Rietberg 1

**** CH ** Austria ** C-64 **** Verkaufen hotest stuff for C-64 - only Disk - Call fast: A - 04276/3080 - (Andy) or: A - 04276/8038 (Bernhard) - We have all Topgames for you ***

*** Hallo C-64 Freaks!!!** Ich verkaufe 30 Originalprogramme für 10,- DM das Stück. (Z. B. Gunship, Roadrunner, etc.) Liste gibt es bei: W. Bernhardt, Freiburger Str. 66, 4780 Lippstadt 5

Der Fluch des Goldes *** (Deutsches Adventure) Komplett mit Anleitung! Finden Sie den Andenschatz und retten Sie einen Forscher. Für nur 20,- DM inkl. Porto bei: Marco Merz, Jahnstr. 6, 6505 Nierstein 2 (C-64 D)

Amiga * C-64!!! Verkaufte PD-Soft!!! Darunter Intromaker, Intros, Anwender-soft, Discmonitor ... natürlich Virenfrei. Tel. 05468/1055 15-19 Uhr. Alles für beide Computer!

Verkaufe Ultima 4! (Originale) C-64 Spiel + Anleitung um 40,- DM (+ Porto) zu vergeben. Angebote an: Andreas Mater, Neisser Str. 8, 6415 Petersberg 1. Suche Ultima 1

***** C-64 Top-Games ***** C-64 Top-Games *** Schickt mindestens 5 Disks + 4,- DM je Disk an mich, dann bekommt Ihr sie. Jan Felsen, Leinfelder Str. 32, 7000 Stuttgart 70. Tel. 0711762849

Komfortable - Programmverw. -Atari ST - Color/SW, Attributverw. Listendrucksch. Eib. + Suchroutinen/ mit Handbuch + 25,- DM. Heiko Dille-muth, Lisztszr. 6, 6477 Limeshain 1. Tel. 06047/2451

Biete Orig. Spiele C-64 (Disk): Ultima V 40,-, Fugger 25,-, Strike Fleet I 20,-, Bozuma, Power Struggle 15,-, Eos 30,-, Lords of Conquest 20,-. Liste gegen 80 Pf. Rückporto. Preise inkl. Porto und Verpackung. H. Dickmann, Kern-nader Str. 72, 4630 Bochum 1

Amiga - Orig.-Mewilo + Gerrison II + Ports.-Call + Flight II je 35,- DM + Elite 50,- DM, The Pawn + Silic. Dreams je 30,- DM + Giganoid 25,- DM + Rally Master 18,- DM. Tel. 07125/8544 oder Tausch gegen andere Originale!

Verkaufe Spiele für C-64. Liste 0,80 DM. Spiel pro 7,- DM. Habe Super Games. Bitte nur schreiben, der wirklich Interesse hat. Jeder Brief mit Rückporto wird beantwortet! Stetan Müller, Kor-tensbusch 2, 5600 Wuppertal 11

Achtung Computerfreaks aufgepaßt! Habe laufend news für Amiga und C-64. Ruf doch mal an. Tel.: 02779/1459

Suche Software

Amiga - Amiga - Amiga Suche Top-Games!!! Kaufe und tausche Amigasoftw.! Schickt Eure Listen an: Michael Beck, Astenweg 5, 5630 Rem-scheid 11. Tel. 02196/53387 -100% Antwort!

Hallo schickt mir geile Disks. Der mit der bestbespieltesten bekommt 80,- DM. Absender nicht vergessen! (C-64) Heiko Plack, Europastr. 54, 2390 Jarplund-Weding

DER ETWAS ANDERE VERSAND

24-Stunden-Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar. Aut alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Wir führen jede verfügbare Hard- und Software für ST, PC und Amiga sowie alle Bücher. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

SPIELESOFTWARE:	ST	PC	AMIGA	SPIELESOFTWARE:	ST	PC	AMIGA
Alice, Raiders-Dakar '89	60,-	60,-	60,-	Leisure Suit Larry	60,-	60,-	60,-
Afterburner	75,-	-	-	Leisure Suit Larry II	85,-	85,-	-
Balance of Power	85,-	95,-	70,-	Leviathan	50,-	-	50,-
Barbarian II (Palace)	60,-	-	-	Lombard RAC Rallye	80,-	80,-	80,-
Bolo Werkstatt	55,-	-	-	Mega Pack Compilation	80,-	-	80,-
Daley Thompson	50,-	-	-	Minigolf	55,-	-	60,-
Dschungelbuch	60,-	60,-	-	Pacmania	85,-	65,-	85,-
Dungeon Master	75,-	-	80,-	Pool of Radiance	85,-	-	85,-
Elite	65,-	80,-	80,-	Powerdrome	85,-	-	-
Emanuelle	60,-	60,-	60,-	Pstn Chess	65,-	65,-	-
Enduro Racer	40,-	-	60,-	Purple Saturn Day	75,-	-	75,-
Espionage	60,-	-	35,-	Reise z. Mittelpl. d. Erde	65,-	65,-	65,-
Eye	45,-	95,-	95,-	Rückkehr der Jedritter	70,-	-	60,-
F-16 Falcon	80,-	80,-	80,-	Skrull	75,-	-	-
Fish	80,-	80,-	80,-	Space Quest II	55,-	55,-	80,-
Flight Simulator II dL	95,-	145,-	95,-	Speedball	80,-	95,-	80,-
jede Scenery Disc dazu	45,-	45,-	45,-	Spitfire/Harrier Comb P.	80,-	-	-
FO ET	95,-	-	-	Starglider II	65,-	-	65,-
Football Manager II	60,-	60,-	55,-	Summer Olympics	60,-	-	50,-
Fred Feuerstein	55,-	-	55,-	Superman	80,-	80,-	80,-
Fugger	60,-	-	60,-	Technocop	60,-	-	60,-
Gato	75,-	95,-	-	Tetris	50,-	55,-	60,-
Gauntlet II	70,-	-	75,-	Time of Lore	85,-	-	85,-
Growth	45,-	-	45,-	Triad Compilation	75,-	-	95,-
Halloween	65,-	-	65,-	Trivial Pursuit II	60,-	70,-	60,-
Hostages	65,-	75,-	80,-	Ultima IV	80,-	-	-
Jet	95,-	95,-	95,-	Vexball	45,-	45,-	-
Joan of Arc	55,-	65,-	55,-	Virus	65,-	-	60,-
Kaiser	120,-	-	-	Volleyball Simulator	60,-	-	65,-
Kampf um die Krone	65,-	-	-	Wallreel Wizard	65,-	-	65,-
Leaderboard Birdie	70,-	-	75,-	Zack Mc Kracken	75,-	70,-	85,-

Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie kostenlos. Lieferung per NN zzgl. 5,- DM Versandkosten. Ab 100,- DM oder Vorauskasse versandkostenfrei. Bestellen Sie bitte schriftlich oder telefonisch.

COMPUTER-VERSAND Schlichting ...der etwas andere Versand

ATARI: Fachmarkt MS-DOS: Fachmarkt NEC: Fachhandel
Rund um die Uhr: Telefon: 030 / 788 25 50
Postanschrift: Kalzbachstraße 8 D-1000 Berlin 61
Ladengeschäft: Kalzbachstraße 6 + 8 D-1000 Berlin 61
Fax: 030 / 786 19 04 - Händleranfragen erwünscht

******* Sammle Demos!!! *******
Wer schickt mir kostenlos seine besten Demos oder Intros? Only Amiga, ST. Schickt an: Michael Winkler, Berliner Str. 47, 4030 Ratingen (Dankel)

Suche Amiga-Software! Listen mit Preisen an Daniel Weber, Im Schwarzenfeld 5, 8102 Mittenwald

Kaufe und tausche Top-Soft für C-64. Schickt Disks oder Listen an Holger Zens, Steinweg 2a, 9330 Königswinter 41 oder Axel Kaiser, 9330 Königswinter 41, Eibenweg 4!!!! We wait!

Suche - suche - suche!!! immer Top-Games für den C-64! Habe selbst immer das Neueste (Disk). Tel. 02525/7367 Heiko!!! Auch Anfänger gesucht!!!

Suche neueste Topsoftware für den C-64 (möglichst billig). Wenn Du gute Games hast schreib an: R. Rothmund, Buchenweg 6, D-7474 Bitz ** C-64 ** C-64 ** C-64 **

Hilfe ...!!! Ich bin einsamer IBM-Besitzer und suche neue (oder alte) Spiele für meinen Computer. Kaute alles, was ich kriegen kann. Ruft an unter: 02681/4360 (verlangt Goran)

Astro Versand

"FRÜHLINGSERWACHEN"

- * + + + neu + + + Viele Pralaaenkungen + + + mehr PC + + + mehr Amiga
- * Final Cartridge III, überarbeitete, erweiterte Version, HAMMERPREISE 65,- DM
- * Super-Keybord, MIDI, Drums, Sequenzer, 49 Tasten (groß) super! 307,- DM
- * Netzteil 1000 mA: 17,90 DM - Keyboard-Spezialtasche 21,90 DM
- * VIDEO-DIGITIZER 1000 T. C64, 382x288 excludiv für Astro 222,- DM
- * Expert Cartridge, Originalversion 3,5 + Utility-Disc, kpl.deutsch 87,- DM
- * EXPERT 4.1: Erweiterungsdatei/Utility-Disc, je 20,- DM
- * 3 1/2" Markenlautwerk, 720 K, in 5 1/4" Rahmen, kompl. nur 199,- DM
- * ProSound Super-Stereo-Digitizer f. Amiga, (jetzt mit MIDI), nur 177,- DM
- * DIGIVIEW Amiga Super Videodigitizer, PAL, V.3.0, nur 297,- DM
- * DIGIVIEW „GOLD“, wie oben, jetzt für 1500/2000 ohne Adapter 307,- DM
- * DigiDroid: Motor-Vollautomatik für DIGI-VIEW 177,- DM
- * S/W-Videokamera CCTV, (625 Zeilen) Super für Digt-View 397,- DM
- * Amiga Drive, durchgat. Bus, abschaltbar, nur 247,- DM
- * Metall, Silimina, amigatbg.
- * SUPERSONDERPREISE für Astrologie/Esoterik-Software C 64 und für Qualität-Disketten auf Anfrage
- * Alle Artikel Originale in aktueller Version. Weitere schöne Sachen lieferbar für C64/Amiga/PC. Kostenlos! Liste anfordern! Preise bei Vorkasse!
- * (EC-Postanweisung) ohne versteckte Zuschläge. Nachnahme: + 7,50 DM. Inland)
- * Ausland auf Anfrage! Händleranfragen und -Angebote erwünscht!
- * **ASTRO-VERSAND * Postfach 1330 * 3502 Vellmar**
- * **Rund-um-die-Uhr-Bestelltelefon: (05 61) 88 01 11**
- * **Telefax (0561) 88 55 07**

Kleinanzeigen

Suche neueste Software für Atari ST!! Besonders Sportspiele und Games wie Buggy Boy!! Schickt Eure Listen schnell an: T. Kratzberger, In der Au 2, 8890 Aichach!! Dringend

.... **Atari ST** Suchel Neue Software für meinen ST! Ruft an: 0208/805780 (Michael) Aber bitte nur zwischen 19 - 21 Uhr!

Suche für ST ein TOP-GAME-ABO. Alte und neue. Angebote an: Dezsoe Polaneczky Jun., Im Isengrind 30, 8046 Zürich-Schweiz

Suche Original-Software für Atari ST - keine Kopien. Suche GFA 3.D, Kaiser, Kampf der Krone, Starwifer, Hostages. Schickt Angebot an Postfach 11 01 23, 3180 Wolfsburg 11

Ich suche Software für C-64/Disk Zahle gut. Schickt Eure Listen an: Dirk Frohnert, Spreestr. 1, 5090 Leverkusen 1

Suche erotische Spiele auf Cass. für den C-64! Außerdem gebe ich "Chuck Yeagers" 20,- DM ab! Steimann, Talweg 19, 5047 Wesseling!

Suche neue billige Software für C-64 Disk! Vor allem Demo- und Intro-maker! Schreibt an: Tobias Angerer, Schiebstatweg 3a, 8390 Passau. Suche auch Tauschpartner!

C-64 C-64 Suche Spiele wie Time of Lore, Fugger, Hostages, Twin Cobra, usw. Zahle 5,- DM pro Game. Schickt Listen an: A. Sebastiani, Bathasar-Neumann-Platz 1, 5040 Brühl, Te. 02232/13216

**** Hilfe **** Suche Super Star Soccer! und Super Cup Football! Angebote an: Daniel Meier, Mutschellenstr. 33, 8002 Zürich (CH) Evtl. auch Bundesliga Manager 2

Suche dringend folgende Originale: Superstar Icehockey, Handball Manager, Zak Mc Cracken, Chrono Quest, für C-64/128. Angebote unter 09282/5966 ab 18 Uhr

I'm searching for good Monitor-Sounds and good new demos!!! If u have some i'll take almost all (5 DM/Disk) Call: 05192/19115 (ask for Stefan) Be fast that's important! Only C-64

Suche Sega und Nintendo Spielkassetten Angebotslisten bzw. Kontaktaufnahme unter 0431/641670 oder Roger Kerber, Rdsbg. Ldst. 58, 2300 Kiel 1

Hey C-64 User! Suche Ports o. Call, Annalen d. Römer u. a. Simulations- und Strategiespiele. Listen m. Preisen an B. Froning, Zum Forst 4, 4480 Dülmen. Schreibt schnell, ich warte!! (Disk)

Suche billig C-64 Originalsoft (auch ältere) auf Disk (inkl. Anl. + Verpack.) Habe zum Tausch auch Original Lucky Luke + Armalyte. Angebote bitte an: Ingo Alt, Im Sand 13, 5401 Müden

Hallo PC User! Ich suche Programme aller Art für MS-DOS (Herkules Karte) Schickt sie an: Ralf van Haet, In de Wyenhörst 49, 4170 Geldern

Suche für C-64 Katakis (Original) Hostages, Tankattack (Original), A. Creator-Quill, und neueste Software: Dominik Mennicken, Meischenfeld 32, 5100 Aachen, Call: 02408/3302 Preis nach VB

Suche Software! für Amiga 500 und Atari ST auch Dauer- und Großabnahme. Tel. 0641/38635 nur Sa und So

Suche neue und alte, möglichst billige, Amiga- und C-64 (Disk) Software. Schickt Eure Listen an: Frank Ludwig, Zum Freisenhagen 25, 5758 Fröndenberg

Verschiedenes

Achtung! Suche Anleitungen aller Art für den C-64! Sendet Listen oder Anleitungen an: W. Schicker jun., Kirchplatz 16, 8370 Regen. Grüße hiermit alle C-64 Freaks! So long!

1600 Superpokes für nur 10 DM (C-64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michaelstadt.

Europe Battle! Die Streitkräfte Ihres Landes sind kampfbereit!! Föhren Sie Ihr Land zum Sieg! Gratisinfo über das neueste Postspiel von: Thomas Schön, Silbersbach 9, 8496 Lam

Achtung!! * The-Soft * Achtung! Schickt mir Euren Computer Schrott. Porto + Verpackung bezahle ich!!! Anschritt: The-Soft, Hauptstr. 77, 6784 Thaleschweiler-Fröschen (Thc)

***** **Larry II** ***** Tips & Tricks mit kompletter Lösung für 10,- DM (Schein/Scheck) von P. Gentes, Am Limberg 30a, 4250 Bottrop

Habe Deutsche Anleitung von Pool of Radiance, Times of Lore, Ouestron 2, usw. Suche-Biete neueste C-64-Software. Gys Postfach 11 07, 6406 Hosenfeld

Amiga 2000 Bauanleitungen (3) 1. Abschalten des Fast-Ram u. des 2. internen Laufw. Töne von der PC-XT-Karte für 15.-DM bei P. Schneider, Stettiner Str. 1, 8803 Rothenburg o. d. Tbr.

AAachtung! Verkaufte Deutsche Anleitungen mit SuperTips ab 1.-DM! Z. B. Uninvited, Superstar Icehockey (mit aufigel. Codewörtern) usw. Infos gegen frank. Umschlag bei: Jan Groß, Hinter den Höfen 4, 2820 Bremen 70

Verkaufe sehr gut erhaltene ASM's: Ausgaben 1 - 12 von 1988 (5 Hefte) + Ausgaben 1 + 2 von 1989 + ASM Special Nr. 2 (insges. 8 Hefte!) für 55.-DM! Nur Komplett! 02388/4778 (Gerd)

Suche Deutsche Anleitung für Seka-Assembler und von den A- oder C-Monitor. Aber auch sonstige Deutsche Anleitungen. Tel. 0211/3613663 V. Soto, Bismarckstr. 51, 4000 Düsseldorf 1

Championship Wrestling! Das erste Deutsche Catch-Postspiel! Mit allen Stars der WWF! Infos bei: Thomas Schleitzer, Wiesenau 24, 6392 Neuenpach 1

Deutsche Fußball-Bundesliga *** PBM führt Euren Wahlverein zur Meisterschaft. Spielrunde 3.-DM u. Preise. Regelheft gegen 1,30 in Briefmarken bei N. Eggeling, Bachstr. 22, 3012 Langenhagen. Das Postspiel!!! 0511/635875

Für umfangreiches Spielprojekt sucht unser Programmiererteam einen talentierten Grafiker, der Bilder int. Klasse entwirft und malt! Tel. 02529/1496 ab 18 Uhr/ f. Amiga o. ST

Deutsche AMIGA-Anleitungen; keine Raubkopien: Sonix, Elite, SEKA, DPaint, Driller, Sil. Service, Pagsetter, Virus, Interceptor Eco, V. Scape, Pawn, Skulpt, u. v. m.! 1.-DM an: F. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen

1700 Superpokes für nur 10.-DM (C-64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10.-DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michaelstadt

Suche Hardware

Suche 2-Player-Adapter und Speichererweiterungen (3K-16K) für VC-20! Wenn möglich umschaltbar als Modul. Tgl. ab 14 Uhr 0711/772628 (Sven)

Suche Floppy für C-64 sowie Spiele auf Disk. Angeb. an: Thomas Guyomard Jakob-Degen-Str. 1, 8649 Wallenfels

Suche: WU-HO Japan-Adapter für NINTENDO. Zahle bis oder Originalpreis (ca. 100.-DM) Schreibe mit Preis und Adresse an: Ken Takeda, Rebmoosweg 75e, CH-5200 Brugg ****

Suche Floppy für C-64. Tausche auch Games. Tel. 004101/3715372 (Simon). Habe: Last Ninja 1 + 2 + 3, Super Mario Bros, Micro Soccer, Barbarian 1 + 2, Thypoön, Menace, Superman

Suche Amiga- oder C-64-System! Ruft an: 0221/5461543. Suche Amiga! Suche Amiga! Suche Amiga!

Suche Floppy für C-64!!! Tel. 04921/51542 möglichst um 14 Uhr!

Suche Amiga 500 für höchstens 500 DM. Kein Defekter!!! Schreibe an: Tobias Bilstein, Kernerweg 10, 7920 Heidenheim 5. Schickt Eure Angebote. Niedrigstes Angebot wird genommen!

Suche für Star-Drucker NL-10 Parallelschnittstellen-Interface. Kauf oder tausch gegen C-64/C-128-Interface. Tel. 07326/5355 ab 18 Uhr. Melden bei Stefan

Suche C-64 u. Floppy 1541 zum Ausschlechten! Angebote bitte Tel. 0261/701270 (BRD)

*** **Suche Amiga 500** *** Verkaufte: Action Cartridge, Floppy 1570, 64er Platine (bestückt), Call: 02429/7053 Alex/Hi Playboy

Armer Schüler sucht Akustikkoppler oder Modem! Es kann aber auch Computerschrott sein. Schreiben an Andreas Finzel, Atzelsberger Steige 11, 8520 Erlangen. Tel. 09131/21752. PS: Kostenlos oder sehr günstig!

Suche C-64 + Floppy + Farbmonitor. Zahle bis 600.-DM. Meine Anschrift: Thomas Wimmer, Achstr. 21, 7907 Langenau. Tel. 07345/4470. Bitte meldet Euch schnell!

ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

JETZT! AMIGA-Software so PREISWERT wie noch nie, vergleichen Sie doch einmal unsere Preise!

TITEL	AMIGA	TITEL	AMIGA	TITEL	AMIGA	TITEL	AMIGA
Afterburner	59,90	Delcon 5	59,90	Jeanne d'Arc	47,90	Speedball	57,90
Aquavertus	64,90	Dept Vu II	59,90	Kaiser	a.A.	Sphenzal	a.A.
Arhura	49,90	Double Dragon	47,90	Kempf und Krone	a.A.	Spilling Intrags	47,90
Beal	49,90	Dschungelbuch	54,90	Kennedy Approach	64,90	Super Hang On	57,90
bat of Power II	59,90	Eliminator	49,90	Kenny Daghish	49,90	Superman	59,90
Battlell	49,90	Espionage	49,90	King's Quest 4	a.A.	Sword of Sodan	84,90
Bard's Tale I	59,90	F-19 Combat	59,90	Lery 2	a.A.	The Magic Seven	84,90
Betman	59,90	F-16 Falcon	69,90	Lombard Rallye	59,90	Thunderblade	57,90
Battle Chess	59,90	F.O.F.T.	69,90	Menaca	47,90	Tiger Road	84,90
Bismark	a.A.	Face Off	49,90	Mickey Mouse	49,90	Times of Lore	99,90
Black Tiger	59,90	Falsetvion	79,90	Mingoff Plus	47,90	Turbo Print II	79,90
Blastard	64,90	Foundation Waste	59,90	Oxonian	a.A.	TV Sports Football	59,90
Blazing Barrel	57,90	Fugger	47,90	Pacland	59,90	Ultima IV	89,90
Bombuzal	59,90	Gaidragon Domain	47,90	Police Quest	59,90	UMS	69,90
Bundest. Manager	54,90	Gaunthik II	47,90	Pool of Radiance	64,90	WEC Le Mans	99,90
Charon 5	49,90	Giant Monsters	54,90	Prospector	64,90	Willow	54,90
Chrono Quest	84,90	Heroes o.J. Lanca	59,90	Puffy's Saga	47,90	Wizard	57,90
Circus Games	57,90	Holiday Maker	66,90	Purple Salern	37,90	World Tour Golf	57,90
Corruption	59,90	Hostages	54,90	Quadraten	47,90	X-Copy	34,90
Crazy Cars 2	64,90	Hotball (4-Play)	57,90	R-Type	59,90	Xorn 2001	47,90
Custodian	47,90	L Lurdicus	54,90	Raffles	a.A.	Zak McCracken dt.	57,90
Danger Freak	a.A.	Inter. Karate	59,90	Space Quest II	59,90	Zan's Golf	64,90

Versand per Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM. Gesamtliste gegen 1,60 DM in Briefmarken!
 24 Std. Bestellannahme, Vorbestellservice, HOTLINE täglich von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr.

ARBIROSOFT A. Hübener, Kleine Fehn 20, 4156 Willich 3, TELEFON 0 21 54 - 61 59 (kein Ladenverkauf)

Trierer Software Point

AMIGA	Disk	C-64	Disk/Cass	C-64	Disk/Cass
Battlechess	68,95	Robocop	45,95 / 32,95	SubBattle Simulator	45,95 / 32,95
Zak McCracken	70,95	Starry	45,95 / 32,95	Summer Edition	45,95 / 32,95
Sword of Sodan	79,95	Circus Games	45,95 / 32,95	Superstar Icehockey	49,95 / 32,95
Lancelot	53,95	R-Type	45,95 / 32,95	Zak McCracken	49,95 / -
TV-Football	99,95	Superman	45,95 / 32,95	Bard's Tale I	53,95 / -
Purple Satums Day	73,95	Powerplay Hockey	45,95 / -	Bard's Tale II	53,95 / -
California Games	53,95	Lancelot	42,95 / -	Bard's Tale III	53,95 / -
Soldier of Light	73,95	Black Lamp	45,95 / -	California Games	45,95 / -
Superman	79,95	Double Dragon	45,95 / 32,95	Ultima IV	71,95 / -
Technocop	60,95	Game Set & Match 2	56,95 / 41,95	Ultima V	71,95 / -
Elite	79,95	Football Manager 2	45,95 / 32,95	Writer Edition	45,95 / 32,95
F 16 Falcon	99,95	Impossible Mission 2	45,95 / 32,95	Iron Lord	53,95 / 40,45
Katakis	53,95	Leaderboard Pat 4	48,95 / -	World Games	45,95 / 32,95
Defender of the Crown	73,95	Mais Saga	45,95 / -	Micropose Soccer	53,95 / 44,95
Thunder Blade	69,95	Paomania	45,95 / 32,95	Pinates	53,95 / -
Espionage	60,95	Pool of Radiance	79,95 / -	Atari und IBM auf Anfrage	
Fish	79,95	Steelsports Soccer	45,95 / -	Liste gegen Freiumschlag mit 1,20 DM	
Jeanne d'Arc	53,95	Steelsports Basketball	45,95 / 32,95	Versandkosten:	
Ports of Call	99,95	Steelsports Baseball	45,95 / 32,95	Vorkasse + 3,- DM	
Roger Rabbit	71,95	Maniac Mansion	41,95 / -	Nachnahme + 5,- DM	

5500 Trier · Neustraße 52 · Tel. 06 51 / 4 53 46 · 10-18 Uhr

Biete Hardware

Verkaufte C-128 D + 130 Disks + Box + Joystick + Handbücher + 10 Computerhefte für 700,- DM. Tel. 0711/7352955 (Andy)

Verk.: C-64, Floppy, Datas., Joyst. und über 60 Originalspiele (Z. B. Pool of Rad, Ultima 4 + 5, BT 1-3, Hawkeye, Wasteland). Preis ca. 550,- DM. Ruft an bei:
Frank Wurm,
Braunschweig, Tel. 0531/345581

Speedos Plus für C-64/1S41! Mit Parallelkabel, Umschaltbar! DM 60,-! Einbau möglich. Verkaufte Micro-Maxi-Primmer II von Rex Datentechnik für DM 50,-!
Tel. 0261/701270

******* Action Cartridge Plus V ******* Wegen Systemwechsel billigst abzugeben *** Auch noch Datensette vorhanden und Jagd auf Roter Oktober Original in Deutsch *** Alles VHB ***
07652/5340

Verk. SEGA-Console 4 Monate alt + 2 Joystick + Game Hang on für 180,- DM.
Tel. ab 18 Uhr 07681/5850

Sega-Master-System + Hang on 180,- DM. NINTENDO + ICE Climber 180,- DM. Verkaufte die Spiele: Shirnaby, Afterburner, Kenseiden, Out Run uva.
Tel.: 04521/1041 (Andreas)

Verkaufte Schneider CPC 6128 erst ein Jahr alt mit 70 Spielen und Grünmonitor (GT65). Vermittle dem Käufer auch gerne Spielkontakte. Preis nach Abmachung. Tel. CH 057/461160 ab 18 Uhr

VIRUSWARNER für den Amiga! Die Hardwarelösung. Einfach an den Diskport anschließen. Gibt Alarm, sobald sich ein Virus kopiert. Preis 30,- DM. Tel. 07531/52535 (Info + Bestellung)

Verkaufte C-128 + 1S41 + Philips 80-Zeichen-Monitor + Literatur + ca. 35 Disks. Nur 800,- DM - Verhandlungsbasis. Tel. 0201/407664 (Sven). Schnell!!!

Verk. C-128 + 1S70 + viel Zubehör. Disketten usw. Preis 1500,-DM. Tel. 0621/155810 Markus verlangen!

Verscherbel neuen 64'er, 1541, Prippenrolle D. Box. Für lächerliche 400,- DM. Telefon hab' ich auch!!! 04173/6689! Aber erst ab 20 Uhr anrufen! (Klar) Fragt dann nach mir *** André ***

Verkaufte C-64, Monitor, Floppy, Drucker, Seikosha + Software. Auch einzeln. Preis VS. Mare Dieruff, Allmundstr. 23, 6360 Friedberg 2

CPC 6128 Farbmonitor + 60 Disks + Drucker + Joysticks + stapelw. Zeitschriften + Datensette alles 1A-Zustand. Tel. 09331/3743 oder 2796 (Sven)

Verkaufte für Amiga 500 eine Profex SE2000 Speichererweiterung, kaum bis gar nicht gebraucht für 1000,- DM. Tel. 0681/66293

Kickstartumschaltung mit eingebauten Kickstarts für A 500 für DM 130,- abzugeben. RAM' s 41256-150ns 14,- DM/ST 120ns 18,- DM/ST. Anrufen und nach Clemens fragen!!! Tel. 02161/42162

******* Amiga 500 ******* mit Speichererweiterung auf 1 MB + Comp-Pro Joystick + TV-Modulabr! + 25 Disketten & Maus + Unterlage!!!! Nur 1033,- DM!! (02773/4962)!!

Verkaufte C-128 D + Final Cartridge III + Maus 1351 + Diskettenbox, 1 Jahr, Zustand 1A, Tel. 04471/82993

Verkaufte C-128 D mit Drucker Star NG - 10 und 70 Disketten mit Software z. B. Giga-Cad Plus, Geos 128 usw. Alles nur für 1200,- DM. Tel. 06126/1588!!! Ruft an bei Ralf Schmidt!!!

Verkaufte Commodore 128 + 1571 + Sony F.M. CD 3195C + Computertisch + Software + 30 Computerzeitschriften + Disklöcher + Datensette + Kassetten + 2 Bücher + Joystick. Preis nach Absprache. Tel. 02643/6311

Verkaufte C-64 + Floppy 1541 + Datensette + 4 Joysticks + Diskettenbox + Abdeckhaube + Originalkassetten und über 100 Disketten für 750,- DM.

Verkaufte Atari 520 ST + SF 3114 + SM 124 + Zubehör. Verhandlungsbasis 1050,- DM. Angebote unter 0711/7541210

Verkaufte C-128 + 1571 + Commodore Farbmonitor 1901 + Software (z. B. Newsroom, Chuck Yeager) + C-64/128 Druckerinterface + Literatur in Topzustand + 1 Joystick VB 1500,- DM. Tel. 06571/8229
A. Kirsch

Verkaufte Amiga 500 + Farbmonitor Maus + 2 Diskettenboxen mit 160 Disks + Joystick 1 Jahr alt Topzustand! VB 1700,- DM! Tel. 07032/5321 ab 17 Uhr anrufen!

Verkaufte C-64 + Floppy + Datensette + Action Cartridge Plus + 160 Disketten + 2 Boxen + Diskettenlocher + Reset + Lektüre für nur 850 DM (neu 1320 DM) Alle 100%! Ruft 06727/7711 (Markus Kunz)

Verkaufte Datensette für C-64 mit 30(!) Spiel- und Anwenderprg. (nur Originale) für nur 180,- DM. Außerdem: Verschiedene Prg. auf Disk, Zeitschriften ... Liste gegen 1,- RP *****

Wegen Systemwechsels verkaufte ich Atari 800XL, Floppy und diverses Zubehör!!! Preis VB Tel. 0551/76114 (ab 18 Uhr) Hellos to: Jan - Peter - Stephan and Dirk!!!

Verkaufen unsere Sprach-/Tondigitalisierer mit dt. Anleitung, Software, Garantie, Mikro: 50,- DM/ ohne Micro: 35,- DM. Tel. Sa + So: 02642/400936 Werktags: 02641/27189 oder 02642/400935 für C-64/128!

Verkaufte C-64 + 1S41 + Datas. + 172 Disks + 15 Original-Games Data. und 2 Joysticks (alles außer Spiele Data 7 Monate alt) für 1100,- DM. Tel. 0991/8801 (verlangt Christian)

Verk.: C-64 II (Sound defekt) für 100,- bis 150,- DM. Angebote an: Postfach 1 0t, 7277 Wildberg. Auch an Tausch von neuen Games interessiert. Always newest stuff.

Für C-64/128 direkt vom Hersteller:

Shadow Writer V 4.0
getestet ASM 7/88, 64er 9/88, Joystick 11/88 (Grafik und Musik auf 2 Disk-Seiten) **14.90 DM**

Damo Designer und DD Erweiterung
getestet ASM 10/88, 64er 9/88, Joystick 11/88 (Grafik, Musik und Action auf 4 Disk-Seiten) **24.90 DM**

Damo Maker de Luxe
getestet ASM 12/88, Joystick 2/89 (Grafik, Musik und Action auf 2 Disk-Seiten) **19.90 DM**

Demo Maker de Luxe Erweiterung
Machen Sie aus Ihrem Demo einen Vorspann, Veränderung der Scroll-Texte, Musik und Zeichensätze, der Vorspann lädt das Programm mit Musik nach **14,90 DM**

Double Falcon
Ein Action-Spiel für 2 Spieler, mitgeliefert werden 4 PD-Spiele **14,90 DM**

MGDS Classic (Mork's Graphic Operating System)
getestet ASM 9/88, Joystick 1/89 (Ein Grafikprogramm der Superlative, beid-seitig, Amiga-Oberfläche für den C-64, von jederman nutzbar.) **29.90 DM**

Angebot des Monats Professional-Ass
Das Assemblersystem für Einsteiger und Fortgeschrittene, mitgeliefert werden fertige Routinen für den Benutzer auf 2 Disk-Seiten. Profis sagen: Eins der z.Z. besten Assemblier-Entwicklungssysteme..... **29,90 DM**

C.D.P. - Shocker
Eine nähere Erklärung zu diesem Programm finden Sie in unserer gesonderten Inseration in dieser Ausgabe..... **29.90 DM**

Public Domain Software (eigene Serien)
für C-64..... pro Diskette **5,00 DM**
für Amiga..... pro Diskette **7,00 DM**

Produkte anderer Hersteller besorgen wir auf Anfrage
Kostenlose Listen auf Anfrage
Händleranfragen erwünscht



Digital Marketing
Software Herstellung und Vertrieb
Dieter Mückter
Krefelder Straße 16 • 5142 Hückelhoven 2
Tel. 0 24 35/20 86 od. 4 28

Wial Versand Service

C 64	KASS/DISK	ATARI/AMIGA	
10 MEGA GAMES DT.	29,50 39,90	49,00 48,00	
ACE 2088 DT.	27,50 37,50	59,00 59,00	
ACTION SERVICEDT	... 37,00	48,00 59,00	
ARCADE MUSCLE DT.	33,50 37,50	46,00 46,00	
CONQUEROR DT.	... 59,00	48,00 59,00	
DNA WARRIOR DT.	27,50 37,50	49,00 49,00	
DRAGON NINJA DT.	28,50 37,90	... 45,00	
DYNAMIC DUO DT.	27,50 37,50	DRACHEN VOM LAAS DT.	... 63,00
ELIMINATOR DT.	29,50 38,90	DRAGON NINJA DT.	49,00 63,00
ESPIONAGE DT.	... 37,50	F 16 COMBAT PILD7 DT.	62,00 62,00
GRAND PRIX CIRCUIT DT.	... 38,50	F 16 FALCON DT.	67,00 72,00
F 14 TOMCAT DT.	... 38,90	FIREZONE	59,00 59,00
F 16 COMBAT PILOT	... 37,90	FUGGER DT.	49,00 49,00
HIT SENSATIDN DT.	46,50 49,50	GALDRAGDINS DOMAIN	... 48,00
HOSTAGES DT.	... 37,90	HOLIDAY MAKER DT.--- 59,00	
LEGEND OF BLACKSILVER	... 37,50	KRISTAL DT.	... 75,00
MICROPROSE SOCCER	37,00 47,00	KINGS QUEST 4	69,00 --
DPERATION WDLF DT.	27,50 37,50	LED STORM DT.	48,00 48,00
ROBOCOP DT.	25,00 35,00	LOMBARD RAC RALLEY DT.	64,00 64,00
SUMMER/WINTER EDITION	27,50 37,50	OPERATION NEPTUN DT.	59,00 59,00
TECHNOOP DT.	... 38,50	SWORD OF SODAN	... 69,00
THE DEEP DT.	27,50 37,50	R TYPE DT.	49,00 59,00
THUNDERBLADE DT.	27,50 37,50	THUNDERBLADE DT.	49,00 59,00
YUPPIES REVENGE DT.	32,00 39,00	THE DEEP	48,00 --
		TV SPORTS FDDTBALL DT.	... 73,00
		WANDERER DT.	49,00 49,00
		WEC LE MANS DT.	49,00 63,00
		ZAK MCKRACKEN DT.	56,00 59,00
		YUPPIES REVENGE DT.	63,00 63,00

BITTE ÄNDERN SIE FOLGENDE ANGABEN IN UNSEREM INSERAT AB:

VERSANDKOSTEN: NACHNAHME PLUS DM 7,00
VORKASSE PLUS DM 5,50

BEI DEN ÖFFNUNGZEITEN
BITTE "SAMSTAG 9.00 BIS 12.00"
ERSATZLOS WEGLASSEN,
DANK

WIAL - Versand - Service

A. Albert + Partner, Sperberweg 26, 8038 Gröbenzell
Telefon 0 81 42 / 82 73

Versandkosten: NN plus 6,- DM Vorkasse plus 4,50 DM Ausland: Eurocheck plus 10,- DM

Microware

Microware GmbH - Hardwarevertrieb und Software
 Uferpromenade 15 D - 1000 Berlin 22
 Telefon 030/365 28 23

AMIGA		ATARI ST		MS-DOS (CGA)	
Afterburner dt.	69,90	Afterburner dt.	69,90	Battle Chess dt.	69,90
Bundesliga Manager dt.	54,90	Baal dt.	64,90	Elite dt.	69,90
Test Drive II dt.	69,90	California Games dt.	49,90	F-19 Stealth Fighter	99,00
Crazy Cars dt.	64,90	Crazy Cars II	54,90	Flight 3,0 dt.	111,00
Elite dt.	69,90	Elite dt.	69,90	Looking for Love	69,90
F-16 Falcon dt.	79,90	Cosmic Pirates dt.	59,90	Ultima V	74,90
F.O.F.T. dt.	84,90	F.O.F.T. dt.	84,90		
Fugger dt.	54,90	Fugger dt.	54,90	SEGA Master System	
Grand Monster Slam	64,90	Looking for Love	69,90	Fantasie Star	a.A.
Microprose Soccer.	a.A.	Pool of Radiance	69,90	Rambo III	86,90
Populous dt.	64,90	Powderdome dt.	69,90	Shanghai	75,90
Pirates!	a.A.	S.T.O.S.	89,90		
Pool of Radiance	69,90	Raiders dt.	59,90	Weitere SEGA und Nintendo Module auf Anfrage!	
Raffles dt.	69,90	Yuppie's Revenge dt.	69,90		
Paris Dakar dt.	59,90				
Road Blusters dt.	59,90				
Sword of Sodor	69,90				
R-Type dt.	69,90				
Zak McKracken kompl. dt.	69,90				
The Krystal dt.	84,90				
Vindex dt.	54,90				

*) Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

Lieferservice Berlin: 2 Std. Lieferzeit!
 Per Post ins Bundesgebiet : DM 6,50
 Expressversand ins Bundesgebiet: DM 10,00

Amiga 500 + Monitor 1084 + 30 Disks, div. Spiele + Diskbox, Joystick u. Maus für 1400,- DM wegen Systemwechsel zu verkaufen. Tel.: 04136/8484 (nur 15 - 20 Uhr)

Verkaufe C-64 + 1541 + 150 Disks + Joystick + Resetschalter + 2 Disk-Boxen. Nur B50,- DM (VB) 1/2 Jahr alt. Neupreis: ca. 1100,- DM. Ruft an zwischen 15 - 21 Uhr unter 06122/13200 Nordenstadt

Verkaufe Amiga 500 + Monitor, Zweitlaufwerk, Drucker, div. Software. VB 1700 DM Tel. 030/245260

Verkaufe C-128 + 1571 + 150 Disks + 2 Boxen + Diskettenlocher + Literatur für 800,- DM. Tel. 05146/711

Verk. CPC 464 + Mon./Grün + Tape + 52 Top-Games (Wert - über 500,- DM) + Joysticks + Listings. Angebote an: O. Eggers, Mühlenstr. 29, 2057 Wentorf (mit o. ohne CBS-Sp.-Comp. + 4 Games)

Verkaufe CPC 8128 inkl. Farbmonitor + Floppy + Disketten + Org. Spiele für 550,- DM. Ralf Eyring, Albrecht-Dürer-Str. 14, 8730 Bad Kissingen, Tel. 0971/4166

Verkaufe neuwertigen C-128 + Grünmonitor + 1541 + Action Replay Cartridge MKV + 170 Disks + Diskbox + 3 Joysticks + 2 Zusatzkabel. VB 1200,- DM. Tel. ab 16 Uhr 04192/4815, 2357 Bad Bramstedt

Verkaufe: C-128 + Farbmonitor + 1541 Angebote an: Sascha Frangen, Am Dausendbusch 8a, 5600 Wuppertal 2. Tel. bitte angeben, ich rufe zurück!!! Bis bald!

Verkaufe Schnelder CPC 6128 + 10 3" Disketten + 14 Spielen mit Farbmonitor u. Joystick für 800,- DM. VB. Tel. 06128/44764, 6204 Taunusstein, Rhönstr. 25, Jin-Woo

Verkaufe CPC 6128 + Grünmonitor + DMP 3000 + Kabel + Papier + 50 Spiele (Afterburner, Operation Wolf, Western Games, Out Run, usw.) + Diskbox, 2 Joysticks (Quickshot 1, Comp. Pro (Transp.)) für 1000,- DM!!! Tel. 07046/2371

A500, Stereo-Farb-Monitor, 2. Laufwerk, 24 Nadel Drucker NEC P2200, 800 Disks + Boxen, Joystick, Bootsektor, Druckerkabel + ständer, Maus, 64er Kabel (Comp + Drucker 2 Monate alt) nur komplett gegen Höchstgebot! Tel. 0641/6392B

Verkaufe: A 500, entspiegelter Stereo-Farb-Monitor, Drucker EPSON LX 800, 2. Laufwerk (HD), 400 Disks + Boxen, Maus, Joystick, Literatur, Druckerkabel, Bootselektor 06403/67666 am Weekend

SEGA-Telespiel mit 6 Topgames wie Out-Run, Action-Fighter und anderen nur 333,- DM!! Tel. 02773/4962!!

STOP! Verkäufe: C-128D + Farbmonitor + 60 Disketten + Kasten + Haube + Finalcartridge + Disklocher! NP: 2050,- DM für geschenkte 1200,- DM! Tel.: 06542/21280 (Tim)!! Super billig!! Super billig!! Achtung

Verkaufe Sega + 17 Module, z. B. Out Run, Zillion, Wonder Boy, Aieste, Afterbur., Space Harrier, Chopflifer, Light Phaser, Gangster Town, Rescue Mission, RGB Kabel für DM 600,-. Tel. 06182/26296

C.O.P.- Shocker

Die Revolution auf dem Softwaremarkt ist vollbracht, und die Computerszene ist begeistert. C.O.P.- Shocker ist ein schnelles und komfortables Kopier-, Codier- und Ladesystem für den C-64 / 128, mit dem Sie Ihre private Programmsammlung anhand einer eigenen Passwort-Codierung vor dem Zugriff Dritter schützen können.

Jetzt können alle Computerfreizeitsautaten und wieder ruhig schlafen, denn niemand ist in der Lage herauszufinden, was sich auf Ihren Disketten befindet.

Es gibt mehr als 2,8 Billionen Möglichkeiten, ein Programm zu decodieren, aber nur eine ist richtig.

Selbst Programmierer sind von unserem Produkt begeistert: Mario van Zest (Hawkeye): „Dieses Programm ist genial. Seit ich C.O.P.- Shocker verwende, ist die Chance für Unbelugte, mit meinen Disketten zu arbeiten, gleich Null.“

Mantred Trenz (Kalakis, R-Type): „Bei C.O.P.- geschockten Programmen haben selbst geübte Programmierer keine Schnitte mehr. Ich sage nur eins, und das könnt ihr mir glauben, meine Disketten sind vor Fremden sicher.“

Wer jetzt immer noch nicht begriffen hat, wo's langgeht, soll sich eintragen lassen.

Siehe Test in dieser Ausgabe!

C.O.P.- Shocker gibt es für nur.....29,90 DM

Wir halten das, was andere versprechen!

Digital Marketing

Software Herstellung und Vertrieb

Dieter Mückler

Krefelder Straße 16 • 5142 Hückelhoven 2

Tel. 0 24 35/20 86 od. 4 28

Verk. unsere Amiga-Sounddigs mit Garan. + Soft: 50,-DM/mit Mikro: 65,- DM. Vollintakt, 8-Bit-Auflös. * Tel. Sa + So: 02642/400936 * Tel. werktags: 02641/27189 oder 02642/400935 *** Amiga 500 + 2000

Hallo Guys! Verkäufe brandneue C-64 und Amiga Software. Schickt 5 Disks und 5,- DM an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach, 100% Antwort!!!

C-64 * C-64 * C-64 * C-64 Hello Freaks! E.O.F. ist hier und bietet Euch jede Menge Software und Anleitungen für Euren C-64. Antwort 100%! Schreib an: EOF, Postfach 65, A-1234 Wien

Contact: M.O.S., P.O.Box 1 42, CH-6373 Ennetbürgen

Habe immer neueste Software für den Amiga!!! Call: 0202/506310

Buten !!! Bremen !!! binnen Der Bremer Amiga Club für alle in u. um Bremen. Kurse, Treffen usw. Info Tel. 0421/4989705 ab 18.30 Uhr oder PoBo 11 03 02, 2800 Bremen 1

Wanna have yer own Intros Demos, Logos, Sprites, Chars etc. Dial 09622/4125 (Thorsten). Swapping Demos, Intro-, Letter-, Demomaker, tool!! Also selling PD-Software 4!!!

We are searching for contacts on The Great AMIGA. Write to Postfach 12 80, 5250 Engelskirchen

Wir haben immer die neueste C-64 und Amiga Software. Über 400 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien

Suche Dauerlieferanten für C-64 Software. Nur neustes gesucht. Biete 1,- DM pro Diskseite. 100% Antwort. Write soon. Contact: Lars Heimann, Postfach 31 43, 4972 Löhne 3

Kontakte

Europe Battle! Die Streitkräfte Ihres Landes sind kampfbereit! Führen Sie Ihr Land zum Sieg! Gratisinfo über das neueste Postspiel von: Thomas Schön, Silbersbach 9, 8496 Lam

***** Hot contacts for C-64?** Hot stuff? Wanna swap? Dial: 0541/442269 (Gerald) ab 19 Uhr! The Last Heroes '88 ***

Suche C-64 oder Nintendo-Club! Angebote bitte an: Gunnar Ahlers, Breidenstücken 7, 2000 Hamburg 65

AMIGA! Neusie Soft, contact MEGA-ZOHL 07231/61900 Mark, we are searching for members!

**** ORIGINAL SUPPLIER **** Got always the fastest Originals. Even faster than the cool Guys in the Szen call: 06103/52188 Amiga, only!

You want the newest Software for your C-64, Amiga and Atari ST. Contact us: The Elite, Postf. 5 32, A-1100 Wien

We're looking for new contacts... POBox 02 25 14, 2250 Husum, C-64/C-128 ****

Die wichtigste Information für alle Computerspieler: Jetzt den kostenlosen Gamas-Katalog für Dainen Computer schicken lassen (den Typangaben: C64, Amiga, ST oder PC) und scharf vergleichen. Wann Du die Gamas irgendwo billiger als bei uns bekommst, sollst Du uns das sagen - das ist nämlich äusserst unwahrscheinlich und wir müssten dann schlaunigstans die Preise runtarsetzen.

Wir hätten sehr sehr gerne, daß Du ab heute alle Deine Spiele nur noch bei uns kaufst:

SUPERGAMES:
M. Klinger Versand
 Postfach 14 03 80
 8000 München 5

C64D: Barbarien II nur DM 32.90
Amigo: Beal (Jts.) nur DM 47.90
ST: Lombard RAC Rallya nur DM 59.90
PC: Flight Simulator III (dts.) nur DM 112.90

Wir programmieren für Euch die tollsten Intros (in Assembler) auf dem Amiga. Send a disk for some Demos. Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Wer kann mir Farbausdrucke auf dem Atari ST von Bildern im DEGAS-Format anfertigen? Zahle gut! Reiter Markus, Starenstr. 17, 3420 Kelheim, Tel. 09441/3426

*** Switzerland *** I has always the latest Stuff of AMIGA Soft for a very fast contact write to: M. Kramer, St. Andreas 5, 8330 Cham, Switzerland

Bin der Bernd von 28 J. und ruhiger, zärtlicher Wesensart. Du solltest nicht ortsgebunden sein und nicht allzuviel Temperament besitzen. Ich bin u. a. ein großer Computerfreak, Atari ST, und würde mich sehr freuen, wenn Du diese Neigung mit mir teilen könntest. Denn zu zweit macht alles doch viel mehr Spaß.
B. Hinz, Postfach 23 68, 4788 Warstein 2

AMIGA Contact Genesis for hot stuff! Write to: Box 35, 9010 Klagenfurt, Austria

Wer sucht neueste Amiga-Software? Du? Dann schreibe noch heute an: Peter Altbau, Dornbacher Str. 112-3-21, A-1170 Wien, Österreich! TSK-Crew hat das Neueste! TSK & ACC!!!

***** CH *** S:CiS: *** CH ***** You want always the newest stuff? Then write to: Andy Kern, Feldstandstr. 4, 8590 Romanshorn! Only Amiga-Stuff!!! * Swiss ** Swiss ** Swiss **

Hi Freaks!! Ich suche Kontakte in aller Welt. Wenn interessiert, dann ruf doch an. Nur C-64/Disk ** Tel. 07702/2794 Deutschland *** Keine Anfänger!! Von Mo-Fr 18 - 20 Uhr. Ich habe zur Zeit: Down at the Drolls, R-Type, Hostages, Willow

ZX Spectrum User-Club Wuppertal, der älteste und größte Spectrum-Computerclub, nimmt wieder Mitglieder auf! Info gegen Rückporto: R. Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2

Ich suche Programmierer für gemeinsame Projekte. Z. B. Demos, Intros, Spiele, usw. Meldet Euch bei: Christian Rahn, Feuerbachstr. 57a, 2300 Kiel 1. Only Amiga!

***** BROS ***** Search new Kontakte! Write to: Hörstingsheide 20, 4407 Emsdetten. No losers, C-64 Stuff!!!

**** The Allrounders **** in Switzerland! On all Systems ** C-64, Atari ST, always newest stuff! Contact us: Postfach 2, CH-4148 Pfeffingen/Bi

AMOK! Call our hotline: 02405/15676. We are better than you. Wanna bet? Ha!

*** Hy Freaks!** To contact call: 02251/53005 (Mark) or 02251/57911 (Michael). We have only the newest (C-64)

Suchst Du noch Intros?? Ich hab' sie, echt cool ab 30 DM ... Natürlich auch Profiware! Source-Codes aller Art für Amiga vorhanden! Ab 20,- DM. Franz Merck, Raesfeldstr. 12, 4400 MS

In Sachen Amiga-Software sind wir die aktuellsten!!! Schreibt an: T. Geschwind, Postfach 13 00 92, 5000 Köln 30 oder ruft an: 0221/454503 Amiga-Soft!

******* The Aliens ******* We are searching for new contacts. (International). Swap/Sell/Buy! If you are interested, call for more Info: 04551/2807 (18 - 22h)

Suchst Du Software für Deinen Computer? Egal ob Atari ST, Amiga oder C-64. Ruf doch einmal an! Es wird sich bestimmt etwas finden lassen, was Du noch brauchst! 030/8122121

Hello Pirates Amiga Amiga!! Newest Games and Utilities, Postfach 00 91 89, 4600 Dortmund 1. There can be only one!!!

DH, SHit! Fuck the world or: Contact our Team for hot stuff on C-64! Deal with the best! Send Disk or Disks to: Stephan de Veen, Stegelstr. 12, 5120 Herzogenrath

We are searching for a good Graphix-Man in our Team! C-64. Who thinks that he is the right one. Must write to: D. de Veen, Stegelstr. 12, 5120 Herzogenrath

*** C-64 * C-64 **** The best for your C-64!!! Write to: RF, Postfach 79, A-8570 Voitsberg... (No Swapping!!!)

Atari ST!! The Critters are looking for hot contacts!! Dial: 05241/59224 (Markus), 05241/55618 (Michael)

***** The Nuclear Chain *** C-64** *** Contact uz dial W.-Germany: Po-Box 06 85 16 c * 4620 Castrop-Rauxel 1 **

***** ST *** ST ***** Ob Anfänger oder Profi, ich helfe Dir auf jeden Fall mit Allem!! Roland John, Lölleforst 215, 4056 Schwalmtal, Tel. 02163/4128. 100% Antwort versprochen!!!

Suche Software für Amiga 500 und Atari ST auch Dauer- und Großabnahme. Tel. 0641/38635 nur Sa und So

Suche gute Amiga-Programmierer aus allen Bereichen. Torsten Schulz, Ritterstr. 2, 4600 Dortmund 1, 0231/162262

Lelder kein Tausch möglich. Ich habe selbst fast keine Software. Rauscheder Andreas. 8253 Buchbach, Oberloh 1.



Wir suchen und tauschen Software! Schickt Disks oder Listen an: CCC, Leonhardshof 2, 7123 Sachsenheim 1. 100% Antwort. Only C-64 and Amiga!

Europe Battle!!! Die Streitkräfte Ihres Landes sind kampfbereit! Führen Sie Ihr Land zum Sieg! Gratisinfo über das neueste Postspiel von: Thomas Schön, Silbersbach 9, 8496 Lam

*** Contact TSC for hot stuff *** Call: 05101/1704 (Tobias) only newest stuff. No losers please!

R. Lindenschmidt Soft/Hardware Quizmix

Das neue, sensationelle Quizprogramm für den C-64, den Plus 4 oder den erweiterten C-16/116.

Versuchen Sie, mit Ihrem Startkapital durch vorsichtiges Taktieren und viel, viel Wissen Ihren Mitspielern den Rang abzulaufen. Quizmix ist mehr als nur ein einfaches Quiz. 1 - 6 Mitspieler können bei diesem fantastischen Programm mitraten und gewinnen! Sie können Ihren Gewinn nochmals in der Risiko-Option verdoppeln oder den 4fachen, 8fachen, 16fachen oder sogar den 32fachen Gewinn einstreichen - oder alles verlieren.

Bei Quizmix werden Fragen aus allen Wissensgebieten gestellt:

Biologie Sport Technik Geschichte
Allgemeines Geografie Wissenschaft

und selbstverständlich aus vielen Sonderbereichen wie Kunst, Literatur, Mathematik, Politik, Chemie, Botanik, Computertechnik, Raumfahrt ect.

Diskette mit Programm für C-16 (64k)/Plus 4 oder C-64

Quizmix DM 39,95
Erweiterungsdisk I (mit noch mehr Fragen) DM 29,95

Und selbstverständlich sind alle Fragen, das Programm und die Beschreibung in Deutsch. Wir wünschen Ihnen gute Unterhaltung.

Bahnhofstr. 21, 4972 Löhne 1
Tel. 0 57 32 / 1 28 33 BTX 05732/12680

Bestellen Sie ganz einfach mit einer Postkarte oder einem Brief. Bei Vorkasse (Scheck oder Bargeld) sparen Sie die Nachnahmegebühr in Höhe von DM 5,-!

Selbstverständlich können Sie auch unser neuestes Info anfordern! Kostenlos natürlich! Oder besuchen Sie unseren Hard/Softwareshop mit vielen Programmen für alle Computer!

NEU IN BERLIN

Spiele-Hits

für C-64, PC/AT, AMIGA

C-64 Disketten	AMIGA
FF-II Expansion Kit	Holiday Maker
The Deep	Ringside
Powerplay Hockey	Operation Neptun
Circus Games	Volleyball Simulator
Operation Wulf	Hollywood Poker Pro
Exploding Fist +	Hostages
The Munsters	Fantavision
Spiele Überraschung, 8 Stk.	Flight Simulator 2

PC/AT Computer

Test Drive 2	Autorennen 5,25" Engl. HERC, CGA, EGA	99,00
Sub Battle	U-Boot Simulator 5,25" Engl. HERC, CGA, EGA	68,00
Super Star Ice Hockey	Eishockey 5,25" Dtsch. CGA, EGA	69,90
Epyx on PC Nr.2	3 tolle Spiele 5,25" Dtsch. CGA, EGA	49,90
Police Quest 2 ...	Adventure 5,25" + 3,5" Engl. HERC, CGA, EGA	74,90
Battle Chess	3D-Schachspiel 5,25" + 3,5" Dtsch. CGA, EGA	65,90
Yuppis Revenge ..	Wirtschaftssimulation 5,25" Dtsch. CGA, EGA	79,90

Telefonische Bestellung: 030-752 91 50/60. Versand nur per Nachnahme plus 6,- DM Versandkosten. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

mükra
DATEN-TECHNIK

Schöneberger Str. 5
(Berlinicke Platz)
1 Berlin 42 (Tempelhofer)
☎ 030-752 91 50/60

Öffnungszeiten:
Mo-Fr: 10-18 Uhr
Sa.: 10-13 Uhr

Viel, viel mehr in unserem Ladengeschäft in BERLIN !



COMPUTERSOFT

C-64 Games	Cass./Disk	C-64 SPORT GAMES	Cass./Disk
ACE 2088	54,95	FUSSBALL MANAGER II	39,90 49,90
AFTERBURNER	39,90 54,95	GAME SET AN MATCH (10 Spiele)	49,90 59,90
BARBARIAN II	39,90 49,90	GARY LINECKER HOT SHOTS	54,95
BARO'S TALE III	59,95	GRAND PRIX CIRCUIT	54,95
BATTLESHIP	29,95	MICROPOSE SOCCER	69,90
CAVEMAN UGH/LYMPICS	49,95	POWERPLAY HOCKEY	69,95
CIRCUS GAMES	39,95 49,95	SERVE AND VOLLEY	54,95
COMMAND PERFORMANCE	49,95 49,95	SUMMER EDITION	39,95 49,95
DIE FUGGER	44,95	SPORT WORLD 88	39,95 49,95
DOUBLE DRAGON	39,95 54,95	WEG LE MANS	54,95
DRAGON NINJA	49,95		
DYNAMIC OJO	49,95	C-64 STRATEGIE	
ECHELON	49,95	BATTLE OF NAPOLEON	54,95
EMPIRE STRIKES BACK	39,90 44,95	POOLS OF RADIANCE	79,90
ESPIONAGE	54,95	RED STORM RISING	49,90 64,90
F14 TOMCAT	54,95	RUSSIA	59,95
FLIGHT ACE	49,90 59,95	TYPHOON OF STEEL	84,95
GIANTS	44,95 54,95	WAR IN MIDDLE EARTH	39,95 54,95

HITS * HITS * HITS * HITS

C-64	CASS. DISK	ATARI ST/AMIGA
ARCADE MUSCLE	49,95 59,95	WINTER EDITION 74,95 69,95
DNA WARRIOR	34,95 44,95	BOMBFUSION 39,95 39,95
DENARIS	54,95	F16 FALCON 84,95 99,95

HAWKEYE	39,90 44,95	AMIGA	
HELLFIRE ATTACK	54,95	AMIGA TOOLS 1.2	49,95
INCREDIBLE SHRINKING SPHERE	54,95	BALANCE OF POWER 1990	99,95
LEGEND OF BLACK SILVER	54,95	CRAZY CARS II	84,95
LED STORM	49,95	DRUCKERANPASSUNG CP-BOX	59,90
MEGA GAMES	49,95 54,95	GRAND MONSTER SLAM	69,95
OPERATION WOLF	39,95 54,95	HOLLYWOOD POKER PRO	84,95
MOTOR MASSACRE	54,95	JUG	89,95
R-TYPE	49,95	POLICE QUEST II	89,95
ROBOCOP	49,95	WILLOW	89,95
ROGER RABBIT	49,95		
SOLDIER OF FORTUNE	39,90 44,90	ATARI ST	
SUPERMAN	49,95	BALLISTIX	69,95
TECHNOCOP	39,95 54,95	DIE FUGGER	64,95
THUNERBLAUE	54,95	KINGS QUEST IV	119,95
TIGER ROAD	39,95 49,95	LEISURSUIT LARRY II	79,95
WU LUNG	49,95	WAR IN MIDDLE EARTH	69,95
ZAK MCKRACKEN	49,90	WILLOW	99,95

*** HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ***

CSJ NEWS gegen 1,50 DM in Briefmarken anfordern Computer angeben	CSJ COMPUTERSOFT GmbH LADENGECHÄFT Auf dem Schacht 17 3203 Sarstedt 4 Tel. (05066) 4031	Versandbedingungen UPS-Express 10, DM NN.7, DM/Vork 4, DM Ausl.-Vorkasse 15, DM (Euroscheck in DM)
--	---	--

Suche Tauschpartner! (C-64/Disk) Habe Topgames z. B. R-Type, Circus Games, Power Play Hockey, Cybernoid II u.v.a. Tel. 04961/71643! 100% Antwort! Holger Hanneken, I. Wiek links 105, 2990 Papenburg 1

**** Amiga 500 **** Suche Amiga-Besitzer, die mit mir Spiele tauschen möchten. Ihr solltet in Bremen oder Umgebung wohnen. Ruff an und frag nach Andreas! Tel. 0421/6165558 bis dann ...

Suche Tauschpartner für C-64/only Disk! Call: 0421/480705 (Sven) 15 - 19 h! Call fast

If you want to swap fresh Software on the Amiga, then contact: Walter Kadnar, Dieselstr. 3/9, 4400 Steyr or dial 07252/619195 Austria! Send also Disks, not only letters!!

Suchen Tauschpartner für C-64 Disk (aktuelle Games). Schreibt an: Postfach 17 01 71, 5090 Leverkusen 1. 100% Antwort!!!

Wir suchen zuverl. Tauschpartner für C-64 (Disk)! Haben neueste Soft wie Roger Rabbit, Grand Prix u.v.a. Schickt Listen an: Sven Gothen, Petristr. 17, 3180 Wolfsburg 11. 100% Antwort (Bitte tel. angeben!)

Schweiz * Schweiz * Schweiz C-64!!! Suche und tausche Software. Habe immer neuen Stoff. Habe Summer Ed., Katakis, D.T. Olympic C., Hawkeye, Winter Ed., 720 Grad usw. Call: 004101/371/53772 (Simon) C-64. Suche Spitting Image, Zak Mc Kracken

Suchen Tauschpartner für C-64 Disk. Wir haben Games nicht älter als 2 Wochen. Schreibt an: Postfach 17 01 71, 5090 Leverkusen 1 (auch Anfänger)

Amiga - Amiga - Amiga 100 Disks write not - call ab 17 h to Uwe 02332/81338 no losers or beginners.

!!!C-64 & Amiga!!! Always the newest stuff! Write to: Daniel Wunder, In den Bergen 2, 2800 Bremen 21. Swap'n sell!!! C-64!!! Amiga!!!

Contact: M.O.S., P.O.Box 3 75, CH-6043 Adligenswil, Switzerland

MMC sucht Tauschpartner für C-64. Schickt Eure Listen an: Rouven Schwarz, Frankenberger Weg 4, 6800 Mannheim 31. PS: Suche gute Demo-u. Intromaker

Hey Freaks, ich habe immer die neuesten Games. Ruff mich an: 06108/68770 (Christian)

Tausche Top-Games z. B. Rack'em/TKO/Barbarian II usw. Schickt an Michael Brode, Am Weidengraben 28, 5500 Trier. Tel. 0651/12381. Suche Zak Mc Kracken auf deutsch.

Hallo Leute, suche und habe Amiga-soft. Tausche mit jedem. Schreib bald an Laireiter Gerald, Unterberg 105, 5611 Grossarl/Austria or call 06414/357365.

hot -- hot -- hot Contact me for hot 64'er or Amiga Software! Call: 05732/71486. Call me between 19 pm and 23 pm. No lamers!!

Hi C-64 Freaks!!! Suche alle Games! Schickt Eure Listen an: M. Stephan, Rosenbergerstr. 16, 5760 Arnsberg 2. 100% Antwort. Habe Top-Games zum Tauschen z. B. Na ja Ihr werdet's sehen. Ciao

Tausche Demo-, Intro- u. Letter-maker schnell und zuverlässig. Keine Anfänger. Briefe/Listen gleich mit Disk an: Michael Bohn, Hafenstr. 20, 4150 Krefeld 12 ** C-64

Haben immer die neueste Soft! Call! Hotline: 07492/6248 (Thorsten) Greetings to all members of A.N.C.! Fukkings to G.F.S. of the Robocops! Only on C-64!

Tausche neueste Software. Auch Anfänger. Tel. 02661/4627 (Alex) 14 - 18 Uhr!

AUSTRIA - C-64: Suche u. tausche Software aller Art! (Disk) Angebote und Vorschläge an: T. Scholler, Neubaug. 21, A-8230 Hartberg, Austria

Suche Tauschpartner für Amiga aus dem In- und Ausland. Jean-Claude J., 78, Rue Belair, L-3820 Schifflange Lux. Disks 100% back! Schreib in L, D, F, GB! Ich bin zuverlässig! *2/89

Suche Tauschpartner auf C-64! Habe: O. Wolf, R-Type, Hawkeye und v. mehr! Suche: 19, 1943 und Jeanne d'Arc und a.I An: A. Damouni, Lerchenstr. 155, 7240 Horb !! Listen or Disk!!

C-64! Want swap-partners all over the world. Have ever new stuff. Send list or disk. Write to: L. Tubbe, Lindenallee 7, 3110 Uelzen 8. Please no beginners 100% answer write fast!!!

Suche Tauschpartner für C-64/D-Soft. Habe Games wie Armatyale u.v.m. Contact me: Manfred Peelka, Einselfstr. 078 C, 7840 Müllheim. P.S. Think about me!!!

Tausche neueste Games schnell und zuverlässig. Keine Anfänger. Briefe oder Listen mit Disk an: Michael Bohn, Hafenstr. 20, 4159 Krefeld 12. C-64 C-64 C-64

---- C-64 + Amiga ---- Do you wanna swap hot stuff?! Call: 05732/71486 (André). Call me between 19 and 23 o'clock! -- No beginners please --

***** Amiga is it! ***** Watch out for the latest stuff!!! Call: 040/7150541

***** Yeggman ***** Wanna swap hot stuff on C-64 or Amiga? Write to: A. Postfach 06 79 68, 3250 Hameln 1. Hope you a profand can read this ..! F. B. contact me again! Greatinx to all my contacts!!!

Suchen Tauschpartner on Amiga fast and C-64! Haben Topgames! Write fast to Thomas Wächter, Petersstr. 36, 6520 Worms. We wait!!! 100% Schnellantwort - Disk back!!!

***** Amiga ***** Suche zuverl. Tauschpartner! Schickt Listen oder Disks an: Christian Jost, Bannwaldallee 78, 7500 Karlsruhe 1. 100% Antwort!

Suche schnelle und zuverlässige Tauschpartner!!! Schickt Eure Listen oder Disks an: Holger Eckert, Frd.-Ebert-Str. 50, 6090 Rüsselsheim. C-64! Hi Legion!!! Fuck off Amiga + ST!

ST-ST! Gute und neue Soft suche und habe ich! Ich tausche wirklich nur NEUE Sachen (Originale?) Call: 08152/2476, ask for Steve! No loosers or lamers!!! ST-ST-ST-ST!! I'm waiting!!!

Suche Tauschpartner auf dem Amiga. Habe Topgames. No looser. Call: 05223/14452 (Andreas)

Suche Tauschpartner (C-64/Disk). Habe Purple Heart usw. Schreib an S. Frölich, Eschenweg 11, 4722 Ennigerloh

Top Stuff on Amiga! Hab' neuste stuff! Verkaufe und tausche! Call: 06872/6157 Gerhard verlangen! Ab 18 Uhr Mo-So!

***** Amiga *** C-64 ***** Suchen noch einige gute Tauschpartner! (auch aus dem Ausland). To: Tiger/T.A.T., Postfach 2, A-4811 Buchkirchen! Verkaufen auch: Games, Eig., Introm., etc.

Nur das Neueste für den Amiga! Ruft an; von Montag - Freitag bitte nur 15 - 17 Uhr; 02607/1682 * Auch Dauerkontakte genehm, sowie Anfänger. Also, ran ans Phone!! *

Amiga Amiga!!! Habe und tausche neuen und neusten Stuff. No losers. Hot stuff. Hot stuff. Call now: Tel.: 02594/86636 - Hot stuff - hot stuff - call now!!!

C-64!!! Suche zuverl. Tauschpartner. Nur Disk. Habe brandneue Games z. B. Rambo 3, Robocop, 1943, usw. Habe auch ältere. Näheres wenn Ihr anruft: 07702/1081 ab 16.30 Uhr. Also bis bald. Zorin

ALPHA DISK (only Amiga) Here's bloody guy of ALPHA DISK speaking to you! Yeahh you know us so you can still contact us! Call: 05223/14823 (Dirk) No losers!!!

Hallo Software Freaks! Tausche und verkaufe Software für IBM compatible Computer. Liste gegen 2,- DM Rückporto erhältlich. Schreib an: Jörg Skarabis, Unterm Giersberg 7, 6434 Kerspenhausen, Tel. 06625/7665

Hi Dudes!!! For VHS-Films/Heavytape and for hot Amiga stuff call TIS!!! 02653/6890 / only later than SPM!

Biete und tausche neue und alte Software. Nur C-64-Disk. Ruft an (0221) 375149 (Mario) oder Mario Pavone, Rolandstr. 1, 5000 Köln 1

***** D.C.S. ***** C-64 and Atari 520 ST! Wir suchen new contacts, swapper, A Intro Writer for us and all Strategie-Wirtschaftsspiele. Call us 05631/60588 *** Hello to M.B.



Hallo Freaks!

Willkommen in der wunderbaren Welt elektronischer Freizeitmedien, willkommen in der Spielhalle! Wie versprochen gibt's diesmal eine Besprechung von TETRIS, der Spielhallenumsetzung dieses tollen Computerspiels, und noch mehr, wobei die Betonung auch diesen Monat wieder auf harten Actionspielen liegt. Aber was soll ich lange erzählen, fangen wir lieber an!

Michael



Beginnen wollen wir diesmal mit einem Spiel, das vom Spielablauf her ganz einfach zu beschreiben wäre, indem man den Namen des direkten Vorgängers nennt. Da dieser aber als Heimcomputerumsetzung indiziert wurde, wird's doch ein bisschen aufwendiger. Das Ziel von **FIGHTING HAWK** (dämmert's vielleicht...?) ist jedoch schnell erklärt, denn letztendlich geht's nur darum, in jedem Level alles abzuschießen, was sich dem Spieler entgegenstellt. Dieser wiederum steuert ein kleines Flugzeug, mit dem er in geringer Höhe über die verschiedenen Landschaften, Ortschaften und Meere fliegt. Das Flugzeug kann per Stick über den ganzen Bildschirm bewegt werden und anfangs nur Doppelschüsse abfeuern. Was die treffen? Nun, im Wasser, zu Lande und in der Luft tummeln sich Panzer, Kampfkreuzer, Helikopter und diverse andere Unbilden, die den japanischen TAITO-Programmierern wohl noch vom ersten Teil dieses Spiels am Herzen lagen. Beim Überfliegen des vertikal herunterscrollenden Spielfeldes dürfen die Bodengegner logischerweise ohne Schaden für das eigene Flugvehikel überflogen werden; nur die Luftgegner sollten tunlichst nicht berührt werden. Was die diversen Kampfaktiken und das Styling der Backgrounds angeht, so hat TAITO diese Features im wesentlichen vom Vorgänger übernommen. Die Sprites sind zwar etwas größer und meines Erachtens auch hübscher geworden, aber ansonsten kann **FIGHTING HAWK** seine Herkunft nicht leugnen. Neu hinzugekommen sind die fünf Missiles, die mit der zweiten Feuertaste aktiviert werden. In brenzligen Situationen gibt jede der Missiles fünf Suchraketen frei, die die gegnerischen Schüsse sofort eliminieren und sich auf jeden erkennbaren Gegner auf dem Screen stürzen. Neu ist auch, daß durch die Power-up-Items, die beim Abschuß von manchen Lastwagen übrigbleiben, die Schußkraft des Flugzeuges bis

zum 10fach-Streuschuß erhöht werden kann. Ich kann Euch sagen, in den späteren Levels kommt sowas gar nicht schlecht... Habt Ihr Eure Schußkraft erhöht und mit den anderen Items auch den Vorrat an Missiles wieder aufgefrischt, kann's ja auf zum Endgegner gehen, der echt eine harte Nuß ist. Möchte man auf Nummer sicher gehen, so sollte man gleich alle fünf Missiles abfeuern. Dann allerdings gehen Euch die Bonuspunkte für die verbleibenden Missiles durch die Lappen, denn sie werden in einer hübschen Auftanksequenz mit dem Mutterflugzeug mit 1000 multipliziert. Außerdem gibt's noch 10000 Punkte fürs Durchspielen des ersten Levels, 15000 fürs zweite usw. Neben diesen motivationsfördernden Features und dem gut durchdachten Action-Eintopf hat TAITOs jüngstes Werk auch technisch einiges drauf. Scrolling und Animation sind nicht verbesserungsfähig (schaut Euch mal das riesige Schiff im zweiten Level an!), der Sound ist angemessen und nicht besonders aufdringlich. FIGHTING HAWK ist damit für mich ein äußerst unterhaltsames Shoot-em-up, daß ohne unnötige Brutalitäten auskommt und durch einen durchweg zivilen Schwierigkeitsgrad jede Mark wert ist, die man durch die Münzschlitze verschwinden läßt. Mit einer Umsetzung für die Heimcomputer rechne ich bei diesem Game eigentlich fest – die BPS auch?

So, bei unserem nächsten Automaten wäre eigentlich ein schöner Tusch angebracht, denn **TETRIS** ist angesagt!



7 von zwei Russen programmiert auf verschlungenen Wegen schließlich von MIRRORSOFT veröffentlicht, gibt's nun eine brandneue, animierte Automatenfassung mit den nervenzertrenden Strategie-features, die dieses Spiel schon auf den Heim-

computern zu einem Klassiker gemacht haben. Dabei ist die Idee, die hinter TETRIS steckt, ebenso simpel wie genial: Auf dem Bildschirm erscheinen kleine Bauklötzchen in acht verschiedenen Ausführungen, die langsam den Screen herunterfallen. Diese Klötzchen müssen auf dem Boden der Spielfläche so eingepaßt werden, daß horizontal abgeschlossene Reihen entstehen. Diese Reihen verschwinden dann sofort und bringen dem Spieler Punkte. Da nicht jedes Teil immer sofort mit dem richtigen Augenmaß eingepaßt werden kann oder auch nicht besonders gut paßt, entstehen schon mal Lücken, auf denen sich die Steine türmen. Erreicht man somit den oberen Bildschirmrand, ist das Spiel vorbei. Dieser Spielablauf wurde auch von ATARI exakt dem Heimcomputervorbild entnommen. Die Steine können um ihre Mittellachse gedreht werden, fallen bei längerem Spiel immer schneller hinunter und können auch mit dem Joystick heruntergezogen werden, um mehr Punkte zu bekommen. Wie gesagt, all dies gab's damals schon, mit dem Effekt, daß die halbe Redaktion eine halbe Woche lang lahmgelegt war! TETRIS ist einfach ein Spiel, daß süchtig macht, ein Spiel, das äußerste Konzentration verlangt und über Monate motiviert. Ähnliches scheint sich jetzt auch in den Spielhallen abzuspielden, denn laut dem Importeur NOVA läuft das Ding „wie verrückt“.

ATARI wollte den Spielern aber nicht nur eine originalgetreue Umsetzung liefern, sondern implementierte gleich noch ein paar neue Variationen, die das Spielgeschehen abwechslungsreicher, aber auch schwieriger machen – schließlich will man an TETRIS auch gut verdienen. So ist TETRIS nun in einzelne Runden aufgeteilt, in der jeweils eine bestimmte Anzahl von Linien erreicht werden müssen. Die Punktzahl für die Linien hängt davon ab, in welcher Höhe sie gebaut wurden; je tiefer desto besser. In den späteren Runden geht's dann voll ab, denn hier gibt der Computer schon einige Bauklötzchen vor, in denen sich schlimme Lücken befinden! Ganz schön gemein, aber so wird man gefordert, jeden Stein mit viel Überlegung einzusetzen. Als kleine Hilfe gibt's beim Automaten-Tetris zum Glück eine ständige „Next“-Anzeige, in der die Form des nächsten Klötzchens angezeigt wird.



TETRIS*



Letzter Punkt im Reigen der Neuerungen ist der Zwei-Spieler-Modus, bei dem zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Mann, da könnt Ihr fantastische Wettkämpfe austragen!

TETRIS ist meines Erachtens eine vollaufgelungene Umsetzung des Originals und bietet durch ein paar Innovationen noch zusätzlichen Spielspaß, den man sich schon mal ein paar Märker kosten lassen darf. Leider haben die ATARI-Programmierer bei der technischen Seite dieses Produkts einige Feinheiten außer 8 gelassen, die normalerweise zum Standard von Automaten- und Spielhallenspielen gehören. Die Grafik ist für ein harmloses Strategiespiel wie dieses ja noch angemessen und der magere Piepssound noch relativ erträglich, aber das beständige Ruckeln bei der Animation hat mich doch schon erstaunt.

Aber auch trotz dieses kleinen Mankos dürfte TETRIS die Spielhallenherzen im Sturm erobern, denn selten sieht man Spiele wie dieses, die auf so einfache Art und Weise und ohne große Effekte so viel Unterhaltung garantieren. Ein Hit ist es allemal!

Der letzte Test-Kandidat dieser Spielhallenausgabe stammt aus dem fernen Amerika, genauer von DATA-EAST, und heißt FIGHTING FANTASY. Mit Fantasy oder gar Rollenspielen hat das Ganze allerdings wenig zu tun, vielmehr muß der Spieler an einem galaktischen Turnier in einer Arena teilnehmen, bei dem er nur dann als Sieger hervorgeht, wenn er alle der acht bizarren Gegner besiegt. Jeder Kampf dauert drei Minuten, wobei beide Kontrahenten einen bestimmten Energievorrat besitzen, der mit jedem Treffer – abhängig von der Waffe – abnimmt. Sieger ist logischerweise der, der den anderen umhaut oder nach Ablauf der Spielzeit noch die meiste Energie hat. In einem Auswahlménü vor Spielbeginn könnt Ihr Euch aussuchen, gegen wen der ersten drei Gegner Ihr fighten wollt, und dann geht's ab. Jeder Gegner hat seine ganz spezifischen Tricks und Kampftechniken drauf, die man erst mal herausfinden muß. So gibt es eine Echse, die mit einem Schild alle Schläge ganz gut einsteckt, so daß man sie nur in Kniestellung gut treffen kann. Am allerschwierigsten ist aber der Zauberer, der in den Runden 4 – 6 angewählt werden kann. Dieser wirft nämlich sein ganzes magisches Können ins Gewicht und macht eine gute Gegenwehr sehr, sehr schwierig. Zum Glück gibt es für jeden besiegten Gegner Goldstücke als Belohnung (abhängig von der Restenergie und -zeit), mit denen man zwischen den Runden einkaufen gehen kann. Zur Auswahl stehen drei verschiedene Streitaxte, ein Power-Up sowie „Potion“ zur Auffüllung der Energie, falls diese mal den Nullpunkt erreicht. Eigentlich keine schlechte Idee für ein Kampfspiel dieser Art! Noch innovativer ist jedoch der Zwei-Spieler-Modus, der mich echt verbüßt hat. Hier treten für eine Runde zwei Spieler gegeneinander an, aber der Verlierer dieser „Challenge“ scheidet aus, während der Gewinner sich weiter durch die Runden kämpfen kann! Ein teures Vergnügen, wenn man bei diesem Spiel noch nicht versiert genug ist...

Neben diesen brandneuen Features bietet FIGHTING FANTASY jedoch altbekannte Actionelemente und leider nur ein geringes Schlagrepertoire. Zwar sind die Angriffstaktiken der Monster recht intelligent, aber mit etwas Übung und den richtigen Waffen (die lange Axt und unbedingt Potion) läßt sich das Spiel schon recht gut durchspielen. FIGHTING FANTASY ist somit eines der durchschnittlicheren Kampfspiele der letzten Zeit, aber es bietet andererseits auch recht viel Kurzweil.

So Leute, das war's für dieses Mal. Ich wünsch' Euch viel Spaß beim Spielen dieser Games!



एकता

एक बूढ़े किसान के चार लड़के थे। वे हमेशा आपस में झगड़ा करते थे। बूढ़े ने कई बार उपदेश दिया कि एक दुसरे के साथ स्नेहपूर्वक रहें। लेकिन उस के सारे उपदेश बेकार हुए।

एक दिन किसान बीमार पड़ा। चारों लड़के उस के खाट के पास खड़े रहे। तब पिता ने उन के हाथ में लकड़ियों का एक गुट्टा देकर आज्ञा दी उसे तोड़ो।

उह लड़के ने उसे तोड़ने का प्रयत्न किया। न सके। उस के बाद बिताने हर एक लकड़ियों को तोड़ कर कहा कि अब इसे तोड़ो। तोड़ सके।

ये मेरे पुत्रों। देखो, उल कर रहोगे, अगर तुम

Streiflichter

Originale Pal-PC-Engine bei CWM

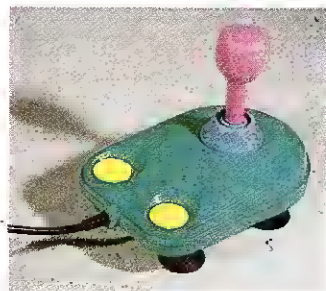
Der Vienenburger CWM-VERSAND hält ab sofort die Originalausführung der Pal-PC-ENGINE parat. Im Gegensatz zur RGB-ENGINE liefert diese ein farbenfroheres Bild und ist an jedes handelsübliche Fernsehgerät anschließbar. Das Gerät wird mit einem 50/60 Hz-Umschalter ausgeliefert, damit die Games auch in Deutschland nichts an Schnelligkeit einbüßen müssen. Diesen AV-Booster kann man übrigens auch an ältere NTSC-Engines anschließen. Nähere Auskünfte erteilt CWM...

Damit der Spaß nicht in Langeweile ausarten kann, gibt's in Kürze auch schon wieder so allerhand Neues für die ENGINE. CWM kündigt u.a. WINNING SHOT und OPEN GOLF an, zwei hervorragende Golfspiele, welche besonders vom grafischen Gesichtspunkt sehr beeindruckend werden. Das Strategiespiel NECTARIS ist ab sofort erhältlich, AFTERBURNER wird die PC-ENGINE-Freaks ab Mitte Mai ans Joypad fesseln. Desweiteren erscheinen auf der „Maschine“ die Umsetzung des Spielhallentitels Tiger Heli, diesmal unter der Bezeichnung TIGER PILOT, sowie das Shoot'em up HONEY IN THE SKY. In Planung ist ein Autorennen (MOTO ROADER) für bis zu fünf Mitspieler.

Auch die Freunde der CD-ROM werden nicht leer ausgehen, denn im Sommer (der ja nicht mehr lang auf sich warten lässt) erscheinen FAR EAST OF EDEN sowie SPACE ADVENTURE auf CD. Es scheint sich also abzudeuten, daß die PC-ENGINE schon jetzt auf dem bundesdeutschen Konsolenmarkt ganz schön mitmischen wird. Wer hätte's gedacht?

Spiele per Post – jetzt per Buch

Für den Preis von 19,80 Mark hat der DUMONT-Verlag kürzlich das Buch SPIELE PER POST herausgegeben. Auf 286 Seiten wird in diesem Paperback des Kölner Verlagshauses die Welt der Postspiele von Autor Karl-Heinz Koch beleuchtet und erläutert. Als Dreingabe gibt es einen Überblick über Fan-Magazine, ein Club- und Vereinsverzeichnis sowie zahlreiche Erfahrungsberichte von Postspielen.



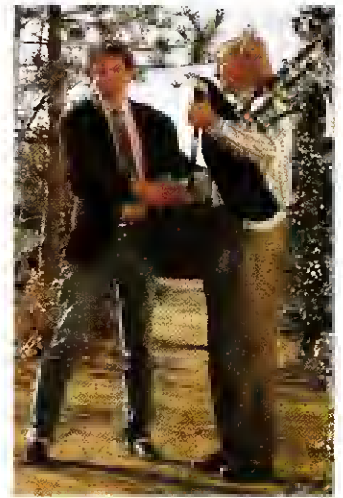
Pink, knallgelb, mint und hellblau...

...so die Farben der Neuauflage des CRUISER aus dem Hause DYNAMICS. Das Gerät „Multicolor Joystick Cruiser“ mit vollem Namen, verfügt über dieselbe robuste Technik mit Mikroschaltern, Saugfüßen und dreifach verstellbaren Schaltern wegen des Steuerhebels wie sein Vorgänger. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 29,95 Mark.

Szenenwechsel bei Golden Goblins

Bei der Gütersloher Software-schmiede GOLDEN GOBLINS gibt's mit Wirkung vom ersten Mai personelle Veränderungen, die auch bezüglich des Standorts Konsequenzen zur Folge haben. Gerade noch den Erfolg des Fantasy-Sportspiels *Grand Monster Slam* gefeiert, verabschieden sich nun Entwicklungsleiter ROLF LAKÄMPER, Grafikerin BETTINA WIEDNER und der Amiga-/ST-Programmierer GISBERT SIEGMUND vom Go-Go-Team, um ihr Dasein an der Uni zu fristen. Die Konsequenz dieser Entscheidung: Die geschwächte Crew baut ihre Zelte im „Lager“ von RAINBOW ARTS auf, um mit personeller Unterstützung, jedoch unter weiterbestehendem eigenständigen Logo, die Arbeiten fortzuführen.

Wer nun glaubt, durch diese Umstrukturierung sei das derzeit anstehende Produkt *Circus Attractions* gefährdet, der irrt. Eigenen Angaben zufolge erscheint das Zirkusspiel wie geplant. Auch das große BELOM-TURNIER „GoGo gegen ASM“ im Sommer wird ohne Gnade durchgezogen. BETTINA, ROLF und GISBERT werden auch neben ihrem Studium im Metier bleiben und als „Freie“ für RAINBOW ARTS zur Verfügung stehen... don't panic, also!



...betrifft Willy: Anlässlich des 40sten Geburtstags von ARIOLA-SOFT-Marketing-Man Willy Carmicke gab's von Kollege Tony Wilson ein Ständchen ganz besonderer Art: „Happy Birthday“ und Zugabe „Amazing Grace“ auf dem Dodel-Dudelsack. ASM-Chefredakteur Manfred Kleimann hielt dies im Bilde fest: Rechts der Tony, links der Willy...

MicroProse promotet Simulationen in Deutschland

Ab 174.89 hat die Firma MICROPROSE mit einer groß angelegten Promotion-Aktion für Ihre Simulationen in ganz Deutschland begonnen. Die Titel, die mit der Aktion abgedeckt werden sollen, sind: *Project Stealthfighter*, *Kennedy Approach*, *Microprose Soccer*, *Red Storm Rising*, *Times Of Lore*, *Pirates*, *Ultima V*, *Gunship* und *Silent Service*. Die beiden letztgenannten Programme sind nach längeren Querelen von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften vom Index gestrichen worden und somit wieder frei erhältlich. Alle Kaufhäuser und viele Händler beteiligen sich an dem Wettbewerb, bei dem es u.a. T-Shirts, Poster-Packs und F-19-Stealthfighter-Baseballhüte zu gewinnen gibt.

MicroProse jetzt auch mit Freescape

Die Firmen MICROPROSE und INCENTIVE haben eine Vereinbarung getroffen, derzufolge *MicroProse* die 16-Bit-Fassungen der *Incentive*-8-Bit-Hits *DARK SIDE* und *TOTAL ECLIPSE* übernimmt. *Dark Side* (Amiga, ST) und *Total Eclipse* (Amiga, ST, PC), die beide das FREESCAPE-3D-Darstellungsverfahren benutzen, sollen Anfang Mai unter einem der beiden neuen, bisher namenlosen *Microprose*-Labels erscheinen. Näheres zu den beiden Umsetzungen spätestens in den Konwertierungen!

„European Computer Trade Show“

Vom 16. bis zum 18. April fand in der Nebelmetropole zum ersten Male die EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW statt, eine Show, die aus dem Rahmen üblicher Messen herausfällt. Geladen zu diesem Ereignis waren 5.000 speziell ausgewählte Business- und Presseleute aus der ganzen Welt, darunter auch eine Abordnung der ASM. Welche Bedeutung diese Show für den Software-Markt haben wird, berichten wir in der nächsten ASM-Ausgabe.

Clubs und Clübbchen

Magnetic Scrolls produziert exklusiv für OFFICIAL SECRETS, eine Art User-Club, der der britischen PR-Firma *Inter Mediates* zugeordnet ist, ein „Miniadventure“ mit dem Namen MYTH. Da das Game nur für Clubmitglieder erhältlich ist, sparen wir uns Screenshots und Story.



Demo-News

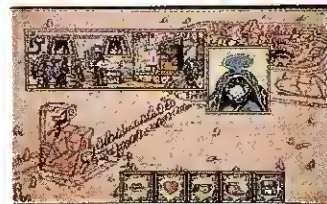
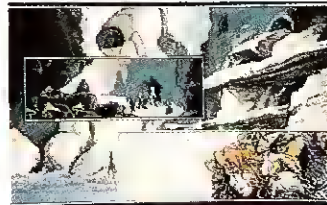
Zwei Neuveröffentlichungen stehen uns von INFOGRAMMES ins Haus. Bei seinem Besuch in der ASM-Redaktion verschaffte uns General Manager **Henri Coron** einen ersten Eindruck dieser Games, die beide auf auch hierzulande sehr bekannten Comic-Geschichten basieren.



Unser Foto zeigt Henri Coron, Bomco-Chef Adi Boiko, Martina und Bernd (v.l.n.r.).

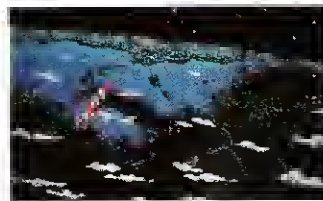
LA QUETE DE LOISEAU DU TEMPS (deutscher Titel: **Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit**) ist eng an den gleichnamigen, im Carlsen-Verlag erschienenen Comic angelehnt. In dieser Fantasy-Story gilt es, die Menschen vor dem Dämonen Ramor zu beschützen. Jahrtausendlang war er durch einen Zauberspruch auf Eis gelegt. Doch nun verliert der Bann an Wirkung und muß erneuert werden. Hierzu muß besagter Vogel der Zeit gefunden

werden, womit die Zielsetzung in diesem Adventure grob umrissen wäre. Ein erster Blick auf das Programm verspricht bereits sehr ansprechende Grafiken, doch vor allem die mystischen, unheil-schwangeren Soundsequenzen konnten beeindrucken. Geplant sind Versionen zunächst für Atari ST (drei Disks) und Amiga (zwei Disks) zum Preis von rund 80 Mark. Als Erscheinungstermin hat INFOGRAMMES die letzte Mai-Woche ins Auge gefaßt.



Bald kann die **SUCHE NACH DEM VOGEL DER ZEIT** beginnen. Hier die ersten Amiga-Screenshots.

Ein wenig Action-geladener wird es bei **TIM UND STRUPPI AUF DEM MOND** zugehen. Eingefleischten Comic-Fans werden auch



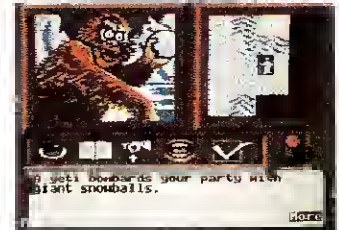
TIM UND STRUPPI (ST)

diese Figuren sicher ein Begriff sein. Wie der Titel verrät, startet man in diesem Arcade-Adventure eine Reise zum Mond, bei der allein in dem Raumschiff 30 Räume zu untersuchen sind. Hat man die Anflugphase hinter sich gebracht, so geht es nach der Landung auf dem Mond ebenso abwechslungsreich weiter. Ziel ist es, sechs Personen zu finden und den bösen Colonel Jorgen gefangenzunehmen. Nicht überwältigend originell, aber was zählt, ist die Ausfüh-rung. Auch hier wird mit Versionen für die gängigen Systeme zu rechnen sein, wobei sich die Preise für die 16Bitter um etwa 65 Mark bewegen werden. Der Startschuß fällt mit der Atari-ST-Version, die noch im Mai erscheinen soll.

Origin bringt Rollenspiel

TANGLED TALES heißt das neueste Rollenspiel-Projekt von Ultima-Hersteller *Origin*. In dem Programm, das Ende April für C-64 und

PC erscheinen soll, geht es darum, sich als Zauberlehrling zu profilieren. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen soll es bei *The Misadventures of a Wizard's Apprentice*, so der Untertitel des Programms, allerdings nicht ganz so bierernst zugehen. *Origin* verspricht wirklichen Rollenspiel-Spaß! Test folgt sobald möglich!



Yeti in Action

Die Unendlichkeit des BBC - bald auch für gängigere Systeme

Für den „guten alten“ BBC ist tatsächlich dieser Tage ein neues Programm erschienen! **INFINITY** heißt die Produktion, die von **WHITE PANTHER SOFTWARE** seit dem 9. März angeboten wird und einiges verspricht. Angekündigt sind folgende Umsetzungen: Atari ST, Amiga und PC. Erscheinungsdaten: April bis Juni.

Computer shop und Gamesworld München / Nürnberg

PC ENGINE ALIVE AND KICKING !

ALLE REDEN DAVON, WIR HABEN SIE: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschlussfertig an jeden Fernseher.

NEU: RGB-Colour Booster	79,-	nur für PC-Engine RGB, bringt die Grafik (Farben und Auflösung) der PC-Engine noch besser zur Geltung.
Fighting Street	139,-	CD-Spiel Street Fighter
Cobra Space Adventure	139,-	CD-Spiel Adventure
Joyboard XE-1 Pro	199,-	Super Joystick mit 5 Playeradapter, silentlos verstellbares Dauerfeuer mit LED Anzeige, 4-Weg-6-Weg-unstellbar, dröhbar gelagerte Feuerknöpfe, alles natürlich mit Microschaltern.
Alten Crush	99,-	Pinball-Simulation
Chan & Chan	99,-	Jump and Run
Deep Blue	109,-	Shoot'em up
Dragon Spirit	99,-	Shoot'em up
Drunken Master	99,-	Kung Fu
Dungeon Explorer	119,-	Gauntlet-Variante 1 - 5 Player
F-1 Pilot	119,-	Formel 1 Racing
Fantasy Zone	99,-	Shoot'em up
Galaga 88	99,-	Shoot'em up
Honey In the Sky	99,-	Shoot'em up
Legendary Axe	99,-	Jump and Run
Moto Racer	119,-	Car Racing 1 - 5 Player
Mah Jong	99,-	Strategy (nur für Sammler)
Necromancer	99,-	Role Playing (nur für Sammler)
Neclaris	119,-	Strategy 1 - 2 Player
Out Live	119,-	Strategy - Adventure (nur für Sammler)
P-47	109,-	Shoot'em up
Power League Baseball	99,-	Baseball Simulation 1 - 2 Player
R-Type I	99,-	Shoot'em up
R-Type II	99,-	Shoot'em up
Shanghai	109,-	Strategy
Snatch Men	109,-	Jump and Run 1 - 2 Player
Space Harrier	129,-	3 D-Shoot'em up
Son Son II	119,-	Jump and Run
Sword Saga	99,-	Strategy (nur für Sammler)
Tale of a Dragonpath	99,-	Kung Fu
Tiger Hill	119,-	Jump and Run
Victory Life	99,-	Shoot'em up
Victory Run	99,-	Strategy (nur für Sammler)
Vigilante	99,-	3 D-Car Racing
War of the Death	119,-	Kung Fu
Western	99,-	Jump and Run
Winning Shot	99,-	Jump and Run
Wonderboy in Monsterland	99,-	Golf Simulation 1 - 4 Player
World Court Tennis	99,-	Jump and Run
World Stadium Baseball	99,-	Tennis Simulation 1 - 4 Player
		Baseball Simulation 1 - 2 Player

PC Engine-RGB + 1 Spiel	499,-
PC Engine-PAL + 1 Spiel	499,-
(entweder Chan & Chan oder Wonderboy in Monsterland oder Drunken Master)	
CD-ROM + Fighting Street	1390,-
5-Player-Adapter	89,-
Horl Commander Joypad	69,-

Ankündigungen für Mai / Juni:

Far East of Eden CD-Spiel	ESP
Telenet Golf CD Spiel	Final Fantasy II
Rock On	Rainbow Island
Pac Land	Yakus
Thunderblade	Garius
Dut Run	Wonder Momo
Digital Champ	Cyber Cross
Shado	Naxat Open

Sollten Sie bei einem dieser Spiele Probleme haben, rufen Sie einfach bei uns an. Unsere Mitarbeiter helfen Ihnen gerne weiter. Neuerscheinungen erfahren Sie ebenfalls am schnellsten telefonisch.

SEGA MEGA DRIVE

Anschluß nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Konsole + 1 Spiel	549,-
Alexx Kid in Miracle World	139,-
Altered Beast	139,-
Space Harrier II	139,-
Super Thunderblade	139,-

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- DM Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.

Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.

Versandzentrale + Laden in München. S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63

Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

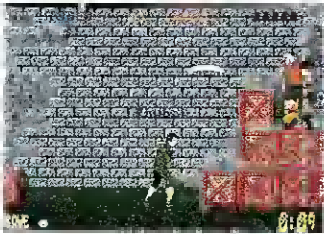
0 89 / 5 02 24 63



ASM-Soft Splitter

...MICRODEAL hat zum x'ten Mal die Veröffentlichung des Programmes **FRIGHTNIGHT** für Amiga angekündigt...

...Wer sich einen Eindruck von **SHINOBI - MASTER NINJA**, einem von **MELBOURNE HOUSE** angekündigten Game verschaffen möchte, der sollte sich das neueste Video von *Depeche Mode* („Eve



rything Counts“) mal ansehen. Hier kann man nämlich Szenen aus dem 3. Level der Sega-Version ansehen. **SHINOBI** soll für alle gängigen 8- und 16-Bitter erscheinen...

...**DEFENDER OF THE CROWN** ist noch nicht tot. Eben gerade hat man das Game auf CD-ROM gebannt. Wer einen MS-DOS PC und einen CD-ROM-Player hat, der kann eine echt „cinematische“ Version dieses Evergreens genießen. Auch **NINTENDO**-Besitzer bleiben von dem alten Verteidiger der Krone nicht verschont. Die Veröffentlichung auf Cartridge ist allerdings nur für die USA geplant. Ob wir hier in den Genuß der beiden obengenannten Versionen kommen, ist sehr fraglich...

BUDGET-CORNER

Hewson's Budget-Markt

Englands **SENSIBLE SOFTWARE** plant in Zusammenarbeit mit **HEWSON** eine Reihe von Produkten für den Budget-Markt. Über Spectrum zum C-64 machte sich **SENSIBLE SOFTWARE** mit *Galaxibirds*, *Wizball*, dem *S.E.U.C.K.* und *Microprose Soccer* auch in Deutschland seinen Namen für qualitativ gute Programme. Diese Qualität soll nun, so **HEWSON**, auch für die Palette der Billigprodukte zum Standard werden. Den Auftakt macht hier das Game **INSECTS IN SPACE** unter dem Label **RACK IT**, welches für C-64, Amiga und ST zwischen Mai und Juli erscheinen wird. Für ganze zehn Mark kann sich der User mit dem akuten Problem mörderischer Killerbienen auseinandersetzen. Diese Bienen sind bestrebt, alle und alles, insbesondere aber Babies zu vernichten...da helfen nur Laser...

...**MICROPROSE** hat die Rechte für alle Homcomputerversionen von **XENOPOBE** erworben...

...30er Jahre, Chicago – das klingt nach Action und wird's auch sein. **U.S. GOLD** hat sich des Themas angenommen und veröffentlicht **CHICAGO 30's** für C-64, Spectrum, CPC, ST und MSX. In der Rolle des Detektives **Eliot** haben Sie vier Action-Level zu überstehen, in denen – wie könnte es auch anders sein – blaue Bohnen die Hauptrolle spielen. Der Preis dürfte wohl im Rahmen liegen...

...Das britische Softwarehaus **INTERCEPTOR** hat zwei neue Games und ein Budget-Label angekündigt. Die Titel der beiden Action-Spiele: **DEBUT** und **OUTLAND**. Das Low Budget-Label soll den Namen **PLAYERS PREMIER** tragen. Na, klingelt's?...

...Große Töne spuckt die **PRISM LEISURE CORPORATION** in der Ankündigung von **HYPERFORCE** für den Atari ST und den Amiga. Man verspricht pure Arcade-Action in über 30 Levels, eine Wahnsinnsgrafik, einen Super-sound, etc. Wir werden sehen...



...Anfang Mai sollen die ST- und Amiga-Versionen von **MARS COPS** endlich auf den Markt kommen (siehe Screenshot)...



Neben einem Ballerspiel mit dem Titel **HEAVY METAL PARATROOPER** erscheinen zum gleichen Preis für den 64er **CYBERDYNE WARRIOR**, ein Actiongame mit drei Levels und jeweils 25 Unterlevels, bei denen es hauptsächlich um das Einsammeln entflohener Droiden geht. In **MAZEMANIA**, welches in Kürze für Spectrum, C-64, Amstrad, Atari ST und Amiga erscheinen wird, muß sich „Flippo“ durch ein 12 bis 20 Level (je nach Rechner) umfassendes Labyrinth im klassischen Jump-and-Run-Stil schlagen...

„Sparware“, auch für MSX

Für etwa 'nen Zehner gibt's **TANK BATTALION**, einst von *Namco*, inzwischen ein Low Budget-Produkt aus dem Hause **BUG BYTE**. Dieses Panzerspielchen nach Bauklötzenmännchen wird für den MSX angeboten.

Rätselraten um Imageworks? Neuer Distributor für Mirrorsoft?

Imageworks unterstellt der Computerpresse monatlanges Rätselraten um das nächste Programm der Bitmap Brothers. Die Presse (wir) ist sich zwar nicht bewußt, geraten zu haben, vermeldet aber trotzdem gern, was wir anlässlich einer Präsentation in München in Erfahrung bringen konnten: **XENON II - MEGABLAST**, den Nachfolger von *Xenon* als „überwältigendes“ Programm. Ob **MEGABLAST** das Nonplusultra der 16-Bit Adventure-Spiele werden wird, bleibt dahingestellt. Veröffentlichungstermin: Sommer. Systeme: Amiga, ST, MS-DOS. Weitere Titel von *Imageworks*: **INTERPHASE**. Hierbei muß ein „DreamTrack“, eine „Traumaufnahme“, aus einem Traumcomputer zurückgeholt werden. „In atemberaubender realistischer dreidimensionaler Darstellung kämpft der Spieler gegen die Schutzprogramme des Computers und legt dessen Logikschaltungen lahm...das Umwerfendste, was man je auf einem Heimcomputer gesehen hat“, tönt die Pressemitteilung. Systeme: wie oben. Ein Rollenspiel für zwei Spieler, die dort auch gegeneinander antreten können, wird den Titel **BLOODWYCH** tragen. Geheimnisvoll und „unglaublich farbenreich“ soll das Game das Konzept dreidimensionaler Fantasy-Rollenspiele revolutionieren. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest, wohl aber die Systeme: Amiga, ST, C-64, CPC, Spectrum und Ms-Dos. **PHOBIA**, spielt in einem Alptraum-Universum, in dem der Held von Planet zu Planet reist, um den galaktischen Kaiser zu retten. C-64, Amiga und ST werden mit dem Game bedient. Aus dem Screenshot von **TERRARIUM** kann man schon die Qualität der Grafiken ablesen, die im Presseinfo als „atemberaubend“ angegeben werden. Auch sonst spart man bei *Imageworks* nicht mit Superlativen. So habe **CRIME TOWN DEPTHS** in der britischen Presse schon für einige Aufregung gesorgt, wolle doch jeder nähere Einzelheiten, Bildschirmaufnahmen oder eine Demo-Version haben. Wir regen uns erstmal nicht auf. Aber 'ne Demo-Version zu Eurer Information wär' auch nicht schlecht. Die letzten zwei Titel heißen **DDT** und **PALLADIN, Lord Of the Dancing Blades**. Die Systeme: Amiga, ST, C-64, für **PALLADIN** zusätzlich noch MS-DOS.

Obes mit Ablauf des Geschäftsjahres (etwa Ende '89) zu einer Verlängerung des Distributoren-Vertrages zwischen **MIRRORSOFT** und **ARIELASOFT** kommt, scheint momentan fraglich. Wie aus einer noch nicht verifizierbaren Verlautbarung bekannt wurde, hätten bereits Gespräche zwischen **MIRRORSOFT** und **MICRO-HÄNDLER** stattgefunden. Mal sehen, wie's weitergeht...

Software in Radio/TV

Fernsehen entdeckt Computerspiele

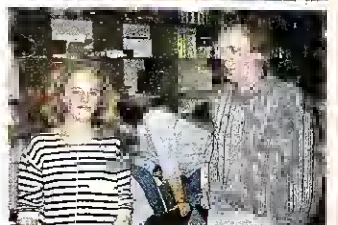
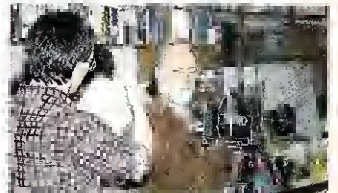
Das Medium Fernsehen entdeckt offenbar den Wert von Computer- und Videospiele für seine Jugendsendungen. Berichte über die Herstellung von Programmen wie z.B. **ACTIVISIONS TIMESCANNER** in der britischen Fernsehsendung *MotorMouth* bzw. Sendungen wie **HIGHSCORE** im WDR 3 zeigen einen Trend zur Verquickung der Unterhaltungsmittel. Werden wir bald Unterhaltungssendungen mit Musik, Stars und Computerspielen zum Inhalt haben? Das Schlechteste wär's sicher nicht!

ASM-Radio-Gewinner

In der vergangenen Ausgabe hatten wir in den „NEWS“ über den Privatsender **R.V.N.** berichtet. In der Sendung **SOUND CHIP** wurden an einem Freitag im März (Software-Sendung jeden Freitag von 18 bis 20 Uhr; 102,4 MHz; UKW) sechs Gewinnspiele veranstaltet. Das Auffälligste dabei: fünf der sechs Hauptgewinner waren ASM-Leser. Wenn das kein Erfolg ist? Moderator **Uwe Peter** gab uns direkt nach der Sendung diese Information. Und: Durch die Anschaffung eines stärkeren Senders werden in baldige noch weitere softwarehungrige User ihre Infos übers Radio beziehen können!

Reportage über Computergames

Unter dem Arbeitstitel **ELECTRONIC GAMES** bereitet der **WDR** derzeit eine Reportage zum Thema „Jugend, Eltern – Computerei“ vor. U.a. waren die Leute aus dem anderen Medium auch bei der **ASM-Redaktion** zu Gast. Neben einem Interview mit **Manfred Kleimann** wurden auch andere Eindrücke „in den Kästen“ gebracht. Auf un-



seren Fotos erkennen wir zum einen einen Teil des Kamera-Teams sowie Moderatorin **Margarethe Hesel** und **Manfred Kleimann**. Die Sendung, die im Herbst ausgestrahlt wird, ist – zeitversetzt – in allen Dritten Programmen der **ARD** zu sehen.

HEM



AMIGA



AMIGA



AMIGA

■ einer fantastischen Kunstwelt, beherrscht von irren Naturgesetzen, existieren nur Du und Dein Stream-Line Glider. Während die Kräfte dieser Welt Dich 27 Level lang beuteln und drangsaliieren, Dich zum Spielball machen (und zum Lachen bringen), Dir den Schweiß auf die Stirne und Dich selbst zum Wahnsinn treiben, müßtest Du auch noch Energiestationen mit Laserstrahlen verbinden. Dabei solltest Du auch noch an sowas wie Strategie denken können! Abgesehen nämlich von Deiner Vernichtung durch die Todessteine (Stones of Death) und anderweitigen Gefährdungen droht Dir äußerst ewigliche Verdammnis im Gefängnis Deiner eigenen, wenn planlos verlegten, Laserstrahlen! Allerdings steht Dir mit dem Glider ein sensibles und wildes Gefährt zur Verfügung. Beherrscht Du ihn einmal, so liegt Dir die Welt zu Füßen!

Matthias Siegk (ASM): "Ein Spiel, welches schon aufgrund seiner Idee sehr boomverdächtig ist!"

Markus Matejka (JOYSTICK): "Strategie & Action par excellence. Für Fans dieses Genres eine echte Bereicherung!"

AMIGA, ATARI ST, C64 Disk/Cass.

IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON ARIOLASOFT



Anwender

Programm: Take Charge, **System:** MS-DOS, **Preis:** ca. 250 DM, **Hersteller:** Departmental Technologies Inc., 131 Washington St., Lodi, N.J., **Tel.:** (0201)/473-2400, **Bezugsquelle:** Software-Connection, Schulstr. 18-D, 8913 Schondorf, **Tel.:** 08192/628

Jeder, der schon einmal etwas intensiver mit dem PC gearbeitet hat, weiß, daß die Benutzeroberfläche und insbesondere die von Microsoft zur Verfügung gestellten Funktionen recht dürftig sind. Zwar gewöhnt man sich recht schnell an die Syntax des Kommando-Interpreters, jedoch fehlen einem oft entscheidende Tools. Was soll man beispielsweise machen, wenn schnell mal eine Batch-Datei abgeändert oder erstellt werden muß? Um diese und viele ähnliche Arbeiten zu erleichtern, bedienen sich die meisten Anwender entweder einzelner Hilfsprogramme oder völlig neuer Benutzeroberflächen, von denen mittlerweile zahlreiche Versionen angeboten werden. Eine Lösung verspricht jetzt das neue Programm **TAKE CHARGE**. Als ich das erste Mal davon hörte,

Take Charge – der Alleskönner!

glaubliches leistet. Das Geheimnis besteht darin, daß TAKE CHARGE nur ein Grundprogramm im Speicher hält und für jede einzelne Anwendung einfach ein dafür notwendiges Unterprogramm nachlädt. Auf diese Weise ist sichergestellt, daß per Knopfdruck zahlreiche leistungsstarke Utilities aufgerufen werden können und die augenblickliche Anwendung nicht beendet werden muß. Nachdem man mittels eines komfortablen Installationsprogramms TAKE CHARGE auf einer Festplatte installiert hat, läßt sich dieses einfach mit dem Aufruf TC im Speicher resident machen. Nach der Installation kann TAKE CHARGE jederzeit über eine definierbare Tastenfolge, z.B. ALT-SPACE aktiviert werden, egal, ob man sich gerade auf der DOS-Ebene oder in einem anderen Programm befindet. TAKE CHARGE meldet sich immer mit einem Auswahlménú, in welchem es die einzelnen Utilities zur Auswahl stellt:

ALARM/CLOCK
APPOINTMENT CALENDAR
CALCULATORS
COMMUNICATIONS
DISK SERVICE
EDIT/NOTEPAD
FILE SERVICE
ROLOBASE

Der erste Blick auf diese Menüpunkte läßt vielleicht den einen oder anderen erahnen welche gewaltigen Tools zur Verfügung stehen. Über eine ansprechende Benutzeroberfläche kann beliebig im Kalender geblättert und Termine eingetragen, verändert oder gelöscht werden. Besonders wichtige Termine können vorprogrammiert werden, wobei TAKE CHARGE bei Erreichen des programmierten Zeitpunktes (Zeit u. Datum) eine entsprechende Erinnerung

ausgibt, egal welches Programm gerade aktiv ist.

Auch die Funktion CALCULATORS erinnert sehr an SIDEKICK, denn auch hier läßt sich ein Taschenrechner einblenden. Ja, es stehen sogar zwei Taschenrechner, ein RPN-Rechner und eine sogenannte Additionsmaschine zur Verfügung. Neben der grafischen Darstellung des Rechners wird auf dem Bildschirm sogar eine Papierrolle simuliert. Natürlich wurde auch an den Rechenfunktionen nicht gespart.

Was hinter COMMUNICATIONS steckt, brauche ich wohl kaum noch zu verraten, nämlich ein Terminalprogramm der Luxusklasse. Diesmal hat sich der Programmierer von TAKE CHARGE weniger an den etwas dürftigen Funktionen von Sidekick sondern vielmehr an dem Hit PROCOMM orientiert. Neben einer ähnlichen Benutzeroberfläche, allen wichtigen Standard-Funktionen verfügt dieses über ein eingebautes Telefonverzeichnis (bis zu 100 Nummern), Tastaturmakros, komfortable Fileauswahlbox mit TREE-Directoryanzeige sowie Download- und Upload-Funktion mit mehreren Übertragungsprotokollen (ASCII, CRC X-MODEM, KERMIT, X-MODEM).

Bei den Funktionen DISK- und FILE-SERVICE wurden die beliebtesten Programme PC-TOOL-DELUXE und NORTON-UTILITIES auf Korn genommen. Dies ist sehr gut gelungen, denn TAKE CHARGE ist weder bei der Anzahl der Funktionen noch bei der Benutzeroberfläche den genannten Programmen unterlegen. Ganz im Gegenteil, hat man sich erst einmal an die etwas (wirklich nur etwas) andere Bedienungsweise gewöhnt, so werden sicherlich viele TAKE CHARGE den Vorzug geben.

Ähnlich wie bei PC-TOOLS lassen sich einzelne Files per Cursorstasten anwählen, markieren und in einem Rutsch kopieren, umbenennen, verschieben, ansehen, editieren, löschen, ausdrucken und vieles mehr. Auch die komfortable Auswahl des Directories, so wie man sie von PC-TOOLS her kennt, steht zur Verfügung.

Natürlich wurde auch an die Funktion UNDELETE gedacht, so daß versehentlich gelöschte Files in vielen Fällen gerettet werden können. Darüberhinaus sind jedoch auch Tools erreichbar, die bei PC-TOOLS nur extern (nicht resident) oder gar nicht bereitstehen, zum Beispiel zum Optimieren eines Datenträgers, zum Editieren eines Directories oder Sektors und ähnlich Dinge. Kurz und gut, es ist einfach alles da, was man sich nur wünschen kann. Lediglich eine spezielle Funktion zum Formatieren wurde nicht mitaufgenommen, allerdings läßt sich das Standardprogramm FORMAT von der Benutzeroberfläche aus aufrufen. Ein weiteres leistungsfähiges TOOL findet man unter dem Menüpunkt EDIT/NOTEPAD/CLIBBOARD. Hier handelt es sich um einen Notizblock und einen Editor, der weit über den Rahmen des üblichen hinausgeht. Nicht nur, daß es sich hier um einen Full-Screen-Editor mit vertikalem und horizontalem Scrolling handelt, nein, auch Funktionen, die man sonst nur in einer echten Textverarbeitung findet, wurden integriert. So verfügt dieser beispielsweise über CUT, PASTE, FIND, REPLACE u.s.w. Auch das Zeichnen von Rahmen und Kästen wird von dem Editor selbstständig übernommen. Da wahlweise auch WORD-WRAPPING eingeschaltet werden kann, eignet sich dieser Editor auch als Ersatz für eine einfache Textverarbeitung. Übrigens, der Editor ist wie bei PC-TOOLS auch direkt über die Benutzeroberfläche des FILE-SERVICE erreichbar.

Bei dem letzten Menüpunkt ROLOBASE handelt es sich sogar um eine richtige Dateiverwaltung. Genauer gesagt han-



Ein Blick ins Menü

daß TAKE CHARGE mehr leisten soll als alle bisherigen Programme dieser Art und trotzdem weniger Speicher benötigt, war ich doch etwas skeptisch.

In der Tat mußte ich feststellen, daß TAKE CHARGE nur knapp über 20 KByte Speicherkapazität belegt und trotzdem Un-



delt es sich eigentlich um eine Adressverwaltung, auch wenn das Handbuch etwas anderes behauptet, denn die Eingabemaske ist nicht veränderbar. Trotzdem kann diese Adressverwaltung recht hilfreich sein, denn zu jedem beliebigen Zeitpunkt kann man eine Adresse suchen lassen, hinzufügen oder korrigieren.

Neben dem residenten Teil von TAKE CHARGE werden auch alle Tools als Standard-Program-

me mitgeliefert. Wer also seinen Speicher bis auf die letzten Bytes ausnutzen möchte, kann die Funktionen dieses Programmpaketes auch auf die herkömmliche Art und Weise nutzen.

Fazit: Es würde den Rahmen unserer Anwenderecke sprengen, würden wir auf jede einzelne Funktion von TAKE CHARGE genauer eingehen. Ich hoffe, es ist mir jedoch auch so gelungen, ein Bild von diesem über-

aus vielseitigen Programm zu vermitteln. Bedenkt man, wie viele Programme von TAKE CHARGE ersetzt werden, so ist der Preis von 250 DM als ausgesprochen niedrig anzusehen. Auch im Vergleich zu dem Bestseller PC-TOOLS-DELUXE schneidet das neue Programmpaket sehr gut ab. Lediglich die Funktionen zum Analysieren des Directory-Aufbaues scheinen mir etwas langsamer zu sein. *Frank Brall*

Positiv:

gutes Preis/Leistungsverhältnis, belegt nur 20KByte Speicher, vielfältige Tools und Funktionen, eingebauter Menüsystem, komfortabler Texteditor, Terminalprogramm, ansprechende Benutzeroberfläche

Negativ:

Dokumentation (ca. 280 Seiten) in E

Professionelles Entwicklungssystem für den C-64

Programm: Professional-Ass, **System:** C64/C128, **Preis:** 29,90 DM, **Hersteller/Muster von:** Digital Marketing, Krefelder Straße 16, 5142 Hückelhoven 2

Da der gute alte C64 nun schon einige Jahre auf dem Buckel hat, ist die Zahl derjenigen, denen die Programmiersprache BASIC zu langsam und zu unflexibel geworden ist, relativ groß. Um doch noch etwas Brauchbares aus dieser „Kiste“ herauszuholen, wollen viele auf die Maschinensprache umsteigen. Für dieses Vorhaben benötigt man bekanntlich einen Assembler, die Frage ist nur, welchen, denn die Zahl der Angebote ist kaum überschaubar.

Ein ganz neues Programm, nämlich **PROFESSIONAL-ASS** von der recht bekannten Firma Digital-Marketing, möchte ich an dieser Stelle vorstellen. Da diese Firma durch die Programme DEMO-DESIGNER und C.O.P.-SHOCKER gezeigt hat, daß Sie über fähige Programmierer verfügt, war ich über den neuen Assembler besonders gespannt.

Schon nach dem ersten Blick ins Directory (vielleicht noch ein zweiter ins Handbuch) fällt auf, daß es sich bei PROFESSIONAL-ASS (nachfolgend mit PA bezeichnet) nicht nur um einen Assembler sondern um ein vollständiges Assembler-Entwicklungspaket handelt. Das bedeutet, zum Lieferumfang gehört ein Assembler, ein echter Full-Screen-Editor, ein Laufzeitdebugger sowie zahlreichen Demonstrations-Source-Files.

Der sicherlich wichtigste Vorteil gegenüber zahlreichen herkömmlichen Assemblern besteht darin, daß Editor und Assembler zu einem Programm zusammengefaßt wurden. Man spricht hier von einer sogenannten Entwicklungsumgebung, welche besonders dem Einsteiger die Arbeit erleichtern soll. Der zweite Vorteil besteht darin, daß sich auf diese Weise recht kurze TURN-AROUND-Zeiten (Zeit von Änderung bis zur Ausführung) ergeben. Natürlich gibt es auch hier einen Haken, denn dadurch, daß laufend der Editor im

Speicher gehalten wird, verringert sich die Speicherkapazität des Entwicklungsspeichers entsprechend.

Um dieses Manko einigermaßen auszugleichen, kann nach dem Start von PA die Speicherkonfiguration vom Anwender weitgehend selbst festgelegt werden. Vorgegeben wird folgende Konfiguration:

\$BASIC \$0801 - \$1000 Speicher für Basic-Programme
\$SOURCE \$1000 - \$9000 Speicher für den Assembler-Quelltext
\$BUFFER \$A000 - \$C000 Hilfsspeicher für den Assembler/Editor

Der Assembler selbst liegt im Bereich \$CF00 bis \$FFFF und nutzt somit zum größten Teil den etwas schwieriger erreichbaren Speicher unter dem Betriebssystem. Durch einfaches Überschreiben der High-Bytes läßt sich nach dem Start die Konfiguration in weiten Grenzen vom Anwender festlegen. Ebenfalls festlegen kann der Anwender, ob ausführliche Fehlermeldungen oder nur kurze Fehlercodes vom Assembler ausgegeben werden sollen. Ausführliche Fehlermeldungen sind zwar von Vorteil, kosten jedoch Speicherplatz.

Erst wenn diese Einstellungen vorgenommen wurden, erscheint das eigentliche Hauptmenü vom PA in voller Pracht:

E - Editor
K - Kill Text
R - Run Assembler
S - Serach Position
P - Put Source Text
G - Get Source Text
N - Name Source Text
C - Catalog
O - DOS Command
I - Disk Status
D - Device
X - Exit

Die meisten der aufgeführten Menüpunkte bedürfen wohl keiner näheren Erläuterung, so daß ich mich auf die Besonderheiten einzelner Funktionen beschränke. Besonders leistungsstark zeigte sich im Test der eingebaute Full-Screen-Editor. Er überzeugt durch zahlreiche Funktionen und schnelle Ausführungszeiten, wobei auch das vertikale Scrolling gemeint ist. Neben den Standardfunktion zum Löschen, Editieren, Einfügen oder Su-

chen von Zeilen sind insbesondere die Blockfunktionen lobenswert hervorzuheben. Über leicht einzuprägende CTRL-Tastensequenzen lassen sich beliebige Textabschnitte als Block kennzeichnen. Ein definierter Block wird im Editor durch eine andere Hintergrundfarbe gekennzeichnet und ist im Gegensatz zu anderen Editoren sofort ersichtlich. Ein so definierter Block kann per Knopfdruck gelöscht, gedruckt, gespeichert, kopiert oder verschoben werden. Erfahrenere Assembler-Programmierer wissen, welchen Vorteil Blockfunktionen gerade in dieser Programmiersprache bieten. Gerade bei umfangreichen Entwicklungen wird oft mehr kopiert als geschrieben. Ein kleiner Nachteil von PA besteht darin, daß nur komplette Zeilen und nicht einzelne Textstellen als Block behandelt werden. Aber PA glänzt nicht nur durch den eingebauten Editor, sondern auch der Assembler hat es in sich. Makros stellen genauso wenig ein Problem dar wie die „Bedingte Assemblierung“. Selbstverständlich hält sich der Assembler streng an die Standard-Syntax, wie sie vom Hersteller des 6502 definiert wurde. Dies ist wichtig, wenn man auf Standard-Literatur zum Erlernen von Assembler zurückgreift.

Obwohl sich eigentlich bei den Pseudocodes (Assembleranweisungen) ebenfalls ein gewisser Standard gebildet hat, bedient sich PA zum Teil völlig neuer Bezeichnungen. Hier wäre eine Kompatibilität zu bisherigen Assemblern sicherlich nützlicher gewesen und hätte die Einarbeitungszeit nicht zusätzlich verlängert. Die Anzahl und Art der einzelnen Pseudocodes ist jedoch lobenswert. Anweisungen zum Einbinden von Text, Bytes, Worten u.ä. gehören ebenfalls zum Vokabular wie eine INCLUDE-Anweisung zum Einbinden von ganzen Source-Files.

Obwohl die Assemblierungsgeschwindigkeit allein wenig aussagt, kann ich es nicht unterlassen eine Testzeit anzugeben. Ein vier KByte Source-Code wurde von PA in ca. 20 Sekunden assembliert. Dies ist sicherlich eine recht gute Zeit,

bedenkt man noch dazu, daß zwischen Editor und Assembler praktisch per Knopfdruck umgeschaltet werden kann.

Ein assemblierter Source-Code wird, wenn nicht anders angegeben, immer im Speicher als Objektfile abgelegt und kann sofort nach der Assemblierung ausgeführt werden.

Zum PA-Entwicklungspaket gehören auch ein Schnelllader und ein Debugger. Der Schnelllader leistet insbesondere dann gute Arbeit, wenn entweder mit der Pseudo-Funktion INCLUDE gearbeitet oder direkt auf Diskette assembliert wird. Ein weiteres Programm im Lieferumfang ist „BUGBUSTER“, dieses Programm übernimmt die Funktionen eines Monitors als auch eines Debuggers. BUGBUSTER bietet sowohl typische Monitor-Befehle als auch spezielle Funktionen zum Debuggen von Programmen. Insbesondere die Eigenschaft, daß Programme im Einzelschritt abgearbeitet werden können, ist für die Fehlersuche bedeutend. Zuguterletzt findet man auf der Diskette noch einen sogenannten Reassembler. Dieses Programm erzeugt aus einem vorhanden Maschinenprogramm einen ASCII-Source-Code, der mittels Editor und Assembler weiterbearbeitet werden kann.

Alles in allem bietet das neue Entwicklungspaket von Digital-Marketing eine ganze Menge, vor allem, wenn man den günstigen Preis bedenkt! Vielleicht sollte man doch wieder auf den guten alten C64 umsteigen?

Frank Brall

Positiv: komfortabler Editor (schon fast eine Textverarbeitung), schneller Assembler, zahlreiche Pseudo-Funktionen, Makro-Funktionen, Bedingte Assemblierung, Entwicklungsumgebung mit integriertem Assembler u. Editor, Floppybeschleuniger, Reassembler, Monitor, Debugger im Lieferumfang (z.T. auch Quelltext). Speicherkonfiguration wahlweise einstellbar, günstiger Preis

Negativ: Pseudo-Anweisungen zum Teil unüblich

Microwelle

Hallo, Leute! Nachdem es an dieser Stelle beim vorigen Mal ziemlich rasant zur Sache ging (Ihr erinnert Euch sicher noch an unsere Vorstellung des Jump-and-Run-Games Betrayal), lassen wir es diesmal in der MICROWELLE eher beschaulich angehen. Nichtsdestoweniger haben wir mit DIMITRI ein Adventure anzubieten, das in puncto Spannung keine Wünsche offen läßt. Wie wir meinen, ist dies wieder einmal ein deutlicher Beweis dafür, daß gute Software nicht immer nur von professionellen Programmierern geschrieben werden muß. Deshalb möchten wir noch einmal alle Hobby-Autoren unter Euch ermutigen, ihre Programme zu uns zu schicken. Wenn Ihr was auf Lager habt, dann her mit dem Stoff. Egal, für welchen Rechner, wir schauen uns Eure Games auf jeden Fall einmal an. Alles weitere dazu erfahrt Ihr in dem untenstehenden Kasten, und nun zurück zu DIMITRI.

Programm: Dimitri, **System:** C-64, **Datenträger:** Eine Diskette, **Autor:** Robert Zakrzewski, Gmunden, Österreich.

Die Story, das ist unverkennbar, ist angelehnt an den Schwarzenegger-Film *Der Terminator*. Der Spieler schlüpft in die Haut eines Zeitreisenden, der, aus der Zukunft kommend, eine Stipvisite in das von Robotern regierte New York macht. Hier haben nach einem nuklearen Desaster Maschinen die Herrschaft über die Menschen übernommen und einen Professor entführt, der ihnen mit seinem Wissen gefährlich werden könnte. Diesen also gilt es zu befreien, um den Kampf gegen die Roboter und damit das Adventure zu einem erfolgreichen Ende zu bringen.

Nach dem Laden des Programms, was dank des Fastloaders flott vonstatten geht, erwartet den User eine gefällige Titelmelodie. Auch später, während des Geschehens, tragen immer wieder gelungene Sound-Effekte zu einem abwechslungsreichen Spielverlauf bei. DIMITRI beginnt zu Fuß der Freiheitsstatue, von wo aus ein Weg nach Osten in die City führt. Hier kann man sich ein erstes Mal an den beeindruckenden, teilweise animierten, Grafiken erfreuen, die keinen Vergleich mit professionellen Programmen zu scheuen brauchen. Farbenfroh sind sie gezeichnet, lassen Liebe zum Detail und ein gutes Auge für Formen und Perspektiven erkennen. Betritt man in der City den Hauseingang, so gelangt man in einen Raum, der mit seiner schummrigen Beleuchtung einen ersten Eindruck von der dichten und fesselnden Atmosphäre des Adventures vermittelt.

In diesem Raum entdeckt man einen auf dem Boden liegenden Mann, der sich nach eingehender Untersuchung als reichlich angesäuselt erweist. In einem Zuge entledigt man ihn seines Anzugs und seiner Flasche, was den Parser eben-

so wenig vor ein Problem stellt wie etwa das Kommando „Ziehe den Anzug an, und untersuche ihn“. Überhaupt gibt es an dem Wortschatz des Programms nichts auszusetzen,

wie auch die Verknüpfung von mehreren Aktionen in einem Satz keine Schwierigkeiten bereitet. DIMITRI versteht etwa 650 Wörter, darunter rund 100 Verben. Selbstverständlich

können die Himmelsrichtungen mit N, S, W und O abgekürzt werden, und was ebenfalls erfreulich ist: der eingegebene Text wie auch Mitteilungen des Programms erscheinen erstaunlich schnell auf dem Monitor.

Angenehm ist weiterhin, daß über die Funktionstasten etliche Kommandos einfach und schnell vorgenommen werden können. So können das Inventory, die Ortsbeschreibung und die letzte eigene Eingabe abgerufen beziehungsweise wiederholt werden. Damit nicht genug, kann auch unter vier verschiedenen Zeichensätzen gewählt und die Textfarbe geändert werden. Überflüssig zu sagen, daß Spielstände selbstverständlich auch abgespeichert beziehungsweise eingeladen werden können. Erwähnenswerter ist es da schon, daß man die Grafiken leicht verändern kann und, gewissermaßen als Extra, eine Drummachine mitgeliefert bekommt. Wer sich nach stundenlangem Adventure spielen etwas abregieren möchte, kann unter acht verschiedenen Klängen wählen und auf den Fellen (Tasten) herumdrücken. Hut ab!

Bevor wir unseren Bericht beenden, möchten wir noch erwähnen, daß die Spielstandanzeige nach *Infocom*-Manier die Spannung noch zusätzlich steigert. Überdies kann man sich in der Highscore-Liste noch verewigen. So können wir als Fazit sagen, daß es schon ein wenig verwunderlich ist, daß erst „Amateure“ (Robert und seine Freunde mögen uns diese Bezeichnung entschuldigen) daherkommen müssen, um mit solch ausgefallenen Features aufzuwarten. Sollte dieses Beispiel Schule machen, so werden die Profis wohl demnächst das Fürchten lernen. Schlußwort: DIMITRI ist ein hervorragendes Adventure mit reichlich „Zubehör“ – wir drücken Robert und seinen Freunden für die Zukunft die Daumen!

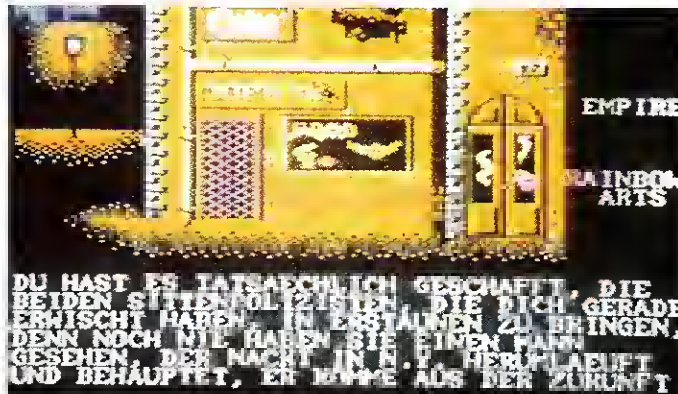


Foto: Interessant, intelligent und spannend – DIMITRI

● So wird's gemacht!

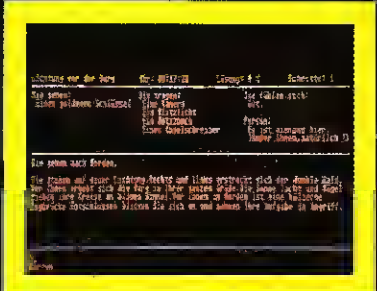
Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne“ zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbstgestellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

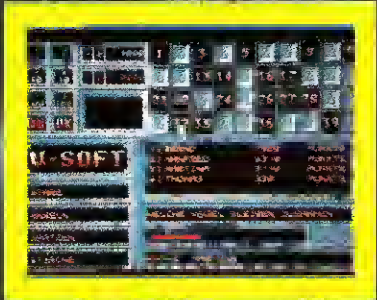
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
3440 Eschwege



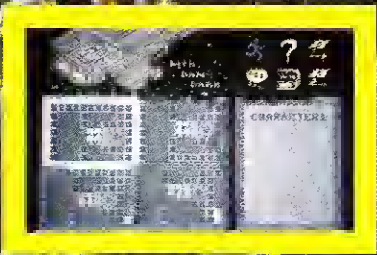
Microwelle



Illusionen
Ein ideenreiches, deutsches Adventure um einen von Außerirdischen entführten Wissenschaftler. Lauffähig auf ALLEN ST's (mono + farbe). Vorgestellt in ASM 2/89. Bestell-Nr.: ST-0289



QUIZMASTER
Spannende, deutscher Quizspiel mit über 600 Fragen und beantwortet in einem Fragenformat. Vorgestellt in ASM 3/89. Bestell-Nr.: ST-0389



IMPERIUM - DER AUFTRAG
Wollen Sie das Imperium retten? Ein komplexes, deutsches Strategiespiel mit spannenden Handlungsabläufen. Vorgestellt in ASM 11/88. Bestell-Nr.: C-118 (nur Disc)



CAPTAIN STAR
Ein tolles Strategie-Actionspiel mit 255 Levels und eigenem Editor. Vorgestellt in ASM 12/88. Bestell-Nr.: C-1288 (nur Disc)

Bestellservice

Microwelle

Diese Programme können Sie ab sofort bei uns bestellen! Da wir auf eine großartige Verpackung verzichten (eine komplette Anleitung gibt's natürlich), kosten die Spiele nur je **25,- DM!** (Bestellungen sind zu richten an:
TRONIC-Verlag
Versand-Service
Postfach 870
3440 Eschwege
Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.



Liebe ASM-Bazar-Freunde

alle hier abgebildeten „einarmigen Banditen“, sind mechanisch betriebene Slot-Maschinen in hochwertiger Metall- und Kunststoffverarbeitung. Alle Maschinen können mit und ohne Münzen betrieben werden. Bei Gewinn erfolgt ein Klingelzeichen.
(Lieferung innerhalb 10 Tagen)



Casino Crown
ohne Licht.
Abmessung:
42 x 31 x 25 cm
Artikel-Nr. 289-2
Nur
DM 289,-



Casino Crown
mit Licht.
Abmessung:
46 x 31 x 25 cm
Artikel-Nr.
289-1
Nur
DM 320,-



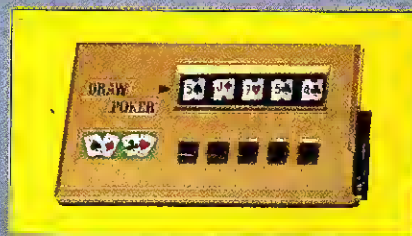
Golden Jackpot
Abmessung:
29 x 19 x 17 cm
Artikel-Nr. 289-4
Nur DM 169,-



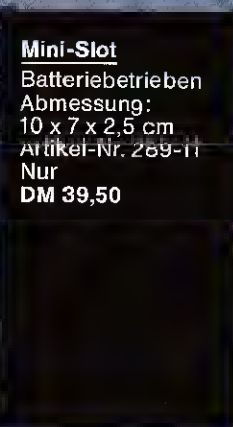
Casino Seven
Abmessung:
33 x 23 x 19 cm
Artikel-Nr. 289-3
Nur
DM 259,-



Casino Challenge
Abmessung:
19 x 17 x 14 cm
Artikel-Nr. 289-5
Nur
DM 69,90



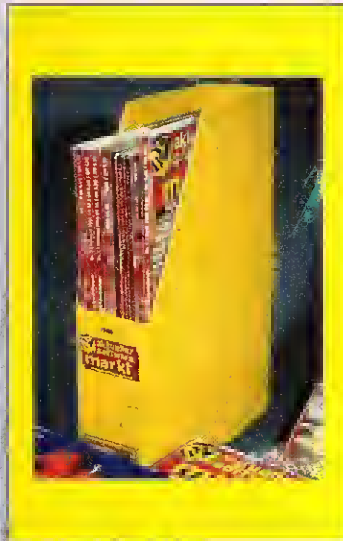
Mini-Poker
Batteriebetrieben.
Abmessung: 7,5 x 12 x 2,5 cm
Artikel-Nr. 289-22
Nur DM 44,90



Mini-Slot
Batteriebetrieben
Abmessung:
10 x 7 x 2,5 cm
Artikel-Nr. 289-11
Nur
DM 39,50



Taschen - Black Jack
klein und handlich. Batteriebetrieben.
Abmessung: 8 x 12 x 2,5 cm
Artikel-Nr. 289-33
Nur 44,90



Sammelordner

zum archivieren der heiß-begehrten ASM-Zeitschriften.
In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material aus fester PVC-Folie. Einfache Handhabung.
Farbe: Gelb

Nur
DM 15,-



ASM-Shirt

100% Baumwolle.
Prima Qualität. Farbe: Weiß
Bitte die Größe angeben: S, M, L, XL
Nur
DM 19,90

Spielgerät
Eine spritzige Spielidee für viel Spielspaß unter Freunden und Bekannten.
Nur
DM 15,-



Microwelle

Die besten Spiele aus der Microwelle.
„Captain Stark“ – Commodore 64
Bestell-Nr. C-1288

„Imperium – der Auftrag“
Commodore 64
Bestell-Nr. C-1188, Incl. Beschreibung!

Prima Spielprogramme zu günstigen Preisen. Achtung: Nicht im Handel erhältlich! Pro Spiel: Nur DM 25,-

**Secret-Service
Taschenheft**
aus ASM-Sonderheft Ausgabe Nr. 1.
Jedoch ohne Poster.
Nur
DM 5,-



Computer-Haßbuch
Jetzt gibt's den Dauerbrenner wesentlich billiger.
Nur DM 5,-



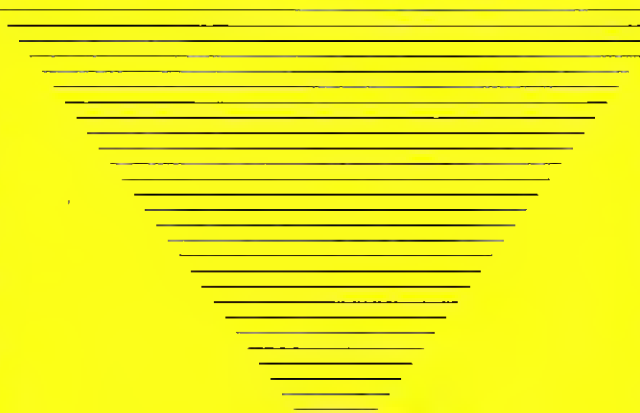
Polstermappe
5 verschiedene Motive,
Maße ca. 42 x 55 cm,
incl. 1 Megaposter (Afterburner)
ca. 84 x 110 cm.
Nur DM 15,-

Bestellungen bitte an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr.
Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

ASM-Generalkarte

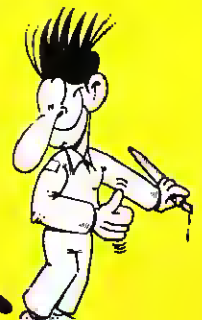
Der praktische Einkaufsführer

- 1 Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.
- 2 Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77
- 3 Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17
- 4 CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.
- 5 reLine Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 315834.
- 6 Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
- 7 Mediacenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
- 8 ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
- 9 Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.
- 10 Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
- 11 Micro-Händler, Malmeyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (0 21 61) 66 50 96-98.
- 12 Diamond Software, Regenlenstr. 178, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (0 21 61) 216 39.
- 13 Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mönheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
- 14 EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (0 23 23) 4 30 22.
- 15 Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 377 0.
- 16 Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (0 23 89) 60 71.
- 17 Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.
- 18 Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 4 08 -0.
- 19 Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.
- 20 Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (0 57 32) 7 28 49
- 21 Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.
- 22 Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0 24 1) 15 20 51
- 23 Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (0 69) 70 60 50.
- 24 Teledienst, Gabröder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
- 25 Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (0 61 42) 2 09 0.
- 26 MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Neujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 03.
- 27 Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten, Tel.: (0 72 52) 30 58.
- 28 Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
- 29 Fantastic ComputerWare, Mölierestr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
- 30 MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
- 31 Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
- 32 ZS Soft, Microtrading, Nonniall 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 8 30 61.



- 33 T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (0 9 11) 28 82 86.
- 34 Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (0 81 33) 65 93.
- 35 micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.
- 36 G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 8370 Oberursel, Tel.: (0 61 71) 7 30 48.
- 37 MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3650 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.
- 38 Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
- 39 Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 123 40 65.
- 40 TommySoftware, Selchow Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (0 30) 6 21 40 63.
- 41 Eurosystems, Bradenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.
- 42 Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.
- 43 CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
- 44 Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88
- 45 Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0 471) 530 46(-7).
- 46 SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (0 20 56) 31 25.
- 47 CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.
- 48 Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (0 9 11) 4 88 71
- 49 Powersoft, Schwedenstr. 18c, 1000 Berlin 65, Tel. (0 30) 49 22 05 6(-7).
- 50 Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86
- 51 Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (0 21 1) 30 92 33
- 52 Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22
- 53 Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (0 89) 2 60 93 80.
- 54 Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (0 30) 36 52 823.
- 55 Computestudio Schlichting, Katzbachstraße 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (0 30) 7 66 43 40.
- 56 Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0 23 4) 8 64 184.
- 57 International Software Köln, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. (0 221) 60 44 93.
- 58 RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel. (0 28 32) 7 81 84
- 59 Starbyte Software, Leibnitzstr. 61, 4630 Bochum 1, Tel. (0 23 4) 1 66 85.
- 60 CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212 - 3367 Vienenburg 1, Tel. (0 53 24) 4 20 4.

**Wir danken den
hier aufgeführten Häusern
für ihre freundliche
Unterstützung!**



GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 4 42 79) 41 24 41.
 AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
 Amstad GmbH, Robert Koch Straße 5, 6078 Neu-Isenburg, Tel.: (0 61 02) 30 02 - 0.
 A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
 Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
 Arno (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
 Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 4 10 81
 Atlantis Software Ltd, 28 Station Road, London SE25 5AG.
 AudioLogic, 12 Chiffelin Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks, RG7 4AA, England.

B

Bialke-Berendsen-Glisczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
 Bienengraeber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5401217.
 Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
 CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
 Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 28, 2000 Hamburg 1.
 Code Masters, Lower Farm House, Stonythorpe, Southam, Warks, CV33 0DL, England.
 Comidos Software, Kieledler Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
 Computer Bauer, Schwanssestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
 Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
 Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Ottenberg, Tel.: (0 7 81) 7 69 21.
 Comsoft (ComSOFT), Fuggastr. 4, 8901 Stadtbargen 2.
 CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpeniers Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
 Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
 DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
 Dellacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135 / 57633.
 Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
 Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pamberley, Surrey GU15 3AL, England.
 Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
 Domark, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.
 Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
 Driehardt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
 DTM Computershop GmbH, Luisenstraße 47, 6200 Wiesbaden (CBM/STAR Systemhändler, Amiga & PC Software), Tel.: 06121 / 562081.
 DTM Werbung & EDV GmbH, Poststraße 25, 6200 Wiesbaden-Biesfeld (CBM/STAR Systemhändler, Amiga & PC Software), Tel.: 06121 / 560084.
 DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
 Düst Software, Melsenweg 6, 7073 Lorch.
 Durrell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
 DW Software, 62 Lascaille Avenue, Whitehouse, North Humberston, HU19 2EB, Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
 Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavallerplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
 EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfieind.
 Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England.
 Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
 Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
 Endeavour Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
 Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
 English Software, 29 Willow Park, Fallowfield, Manchester M14 6XT.
 Eurogold, Dalmlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
 Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 62 15 1.

F

Falken-Verlag GmbH, Schöne Aussicht 21, 6272 Niederhausen/Ts., Tel.: (0 61 27) 70 290.
 Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356, USA.
 Financial Systems Software, Brampton, Croome Road, Delford, Worcs, WR8 9AR, Tel.: (0044905) 611463.
 Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
 Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
 Axel Fuchs, Galsbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 86 99.

G

Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
 Giga-Electronics, Schnoorenring 4, 6500 Nürnberg 50.
 Glissoft, 2 Park Crescent, Bury S. Glam, CF6 6HD.
 Grand Slam Entertainments, 12-18 Paul Street, London EC2A 4JS, England.
 Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
 Joachim Guensler, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgast. 1, 7992 Tettnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
 Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrlheim 2.
 Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertiebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 84 64.
 Helmssoth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
 Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
 Ing. W. Holacker, Tegeensestr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 79 31.
 Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

III, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
 Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
 Incentive Software, Calvea Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
 Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
 Infograms (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
 International Software, Heldenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (0 2 21) 60 44 93.
 Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochoten 108, 4000 Düsseldorf 111.

K

Gerhard Krupke, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (0 2 31) 52 75 31.
 Koldewey, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (0 711) 4 4 20 03 - 05.
 Konami GmbH, Bernei Str. 77, 6000 Frankfurt 56.
 Kraml, Degenasse 27/16, A-1160 Wien.
 Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fiagne 173, 4000 Lüttich, Belgien.
 Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
 Lattice Inc., 25003 Highland Ave 300, Lombard IL 60148.
 Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
 Line!, Gütliststraße, CH-9050 Appenzell.
 Logotron Ltd, Greyhound House, 16 Greyhound Road, London W6 8NX.
 Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
 MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
 Martech Software Communications Ltd, Mattech House, Bay Terrace, Penvenoe Bay, East Sussex BN24 6EE.
 Medlagenic (Activision, Electric Dreams, System 3), Blake House, Manoir Farm Road, Reading, Berkshire RG2 0JN, England.
 Metacom, 26 Portland Square, Bristol BS2 5RZ.
 Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
 MicroPro, Widenmayerstr. 6, 8000 München 22, Tel. (0 89) 220687.
 Microprose, 2 Market Place, Tadburn, Gloucestershire GL8 8DA, England.
 Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
 Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Tutzingen.
 Microtype, Postbox 368, Kettling, Ohio 45409, USA.
 Mirrorsoft, Headway House, 66-73 Shoe Lane, London EC4P 4AB, England.
 M+T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haai.
 Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmstadt.
 Müki a Datentechnik, Schöneberger Straße 5, 1000 Berlin 42, Tel.: (0 30) 7 52 91 50.

N

Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
 No Man's Land/Inelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
 Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L16 1HN, England.
 Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen, Tel.: (0 2 41) 55 00 07.
 Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.

P

Palace Software, The Old Forge, 7 Caledonian Road, London N1 9DX.
 Pandora, Mercury House, Calvea Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
 Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (0 7 71) 71 34.
 Philgeima GmbH & Co. KG, Barei Str. 32, 8000 München 2.
 Piranha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
 Players, Mercury House, Calvea Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
 Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel.: (0 30) 4025941.
 Power Software-Boutique, Eschenheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
 Pslon, Pslon House, Haicourt Street, London W1H 1DT.
 PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
 Psynopsis, 26 Regent Road, Liverpool L5 9SS, England.

Q

Quicksilver, siehe Grand Slam!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
 Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Tel. 0211/596761-4.
 Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
 Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
 Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
 Robcom, siehe: Micro-Händler!
 Romantic Robot (WG), Ben-Gurlon-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (0 69) 5075523.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
 Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (0 511) 57 43 93.
 Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (0 61 42) 31 974.
 Schneider Data GmbH, Liebigstr. 11, Postfach 1341, 8050 Freling, Tel. (0 81 61) 2877.
 Schlichting, Computerstudio, Katzbachstr. 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (0 30) 78 64 340.
 Schoogee-Soft, Wifflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
 Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
 Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch, Tel.: (0 78 02) 37 07.
 Softlining, Fasanparterstr. 4, 8000 München 83.
 Software-Connection, Schulstraße 18, D-8913 Schondorf/Ammersee, Tel.: (0 81 92) 628.
 Software Projects, Beerbrand Complex, Alerion Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
 Software Technologies Deutschland, Berni-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
 S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
 SSI Inc., 883 Slierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
 Star Division OHG, Zum Ellenbruch 1, 2120 Lüneburg.
 Streetwise: siehe Domark!
 Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
 Superior Software, Regent House, Skirnel Lane, Leeds LS7 1AX.
 Swiss Computer Arts, Neudorferstr. 27, CH-9430 St. Magriethen, Tel.: (0 041) 7174582.
 Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.
 System Media Marketing GmbH & Co. KG, Königsallee 104, Postfach 200527, 4000 Düsseldorf 1.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 0 4 87 82) 62 03 21.
 The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
 The Games Master, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
 Tiger Developments Ltd., Units 3-7 Balleysgate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire WF8 2LN.
 Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
 Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0 471) 53046 (-7).
 Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Melnhard, Tel.: (0 56 51) 70 165.
 Thomas Müller Computer-Service, Postfach 2526, 7600 Ottenberg, Tel.: (0 7 81) 7 69 21.
 Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubl Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Cretail, Frankreich.
 UltraSoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
 U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
 USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (0 52 24) 53 16.

V

Virgin Games, 2-4 Veinon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
 Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (0 2 41) 50 00 81.
 Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
 Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (0 9 11) 49 91 03.
 Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
 Peter West Records, Am Heider Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (0 2 11) 50 21 31.

X

XRI, 10 Sunnysbank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

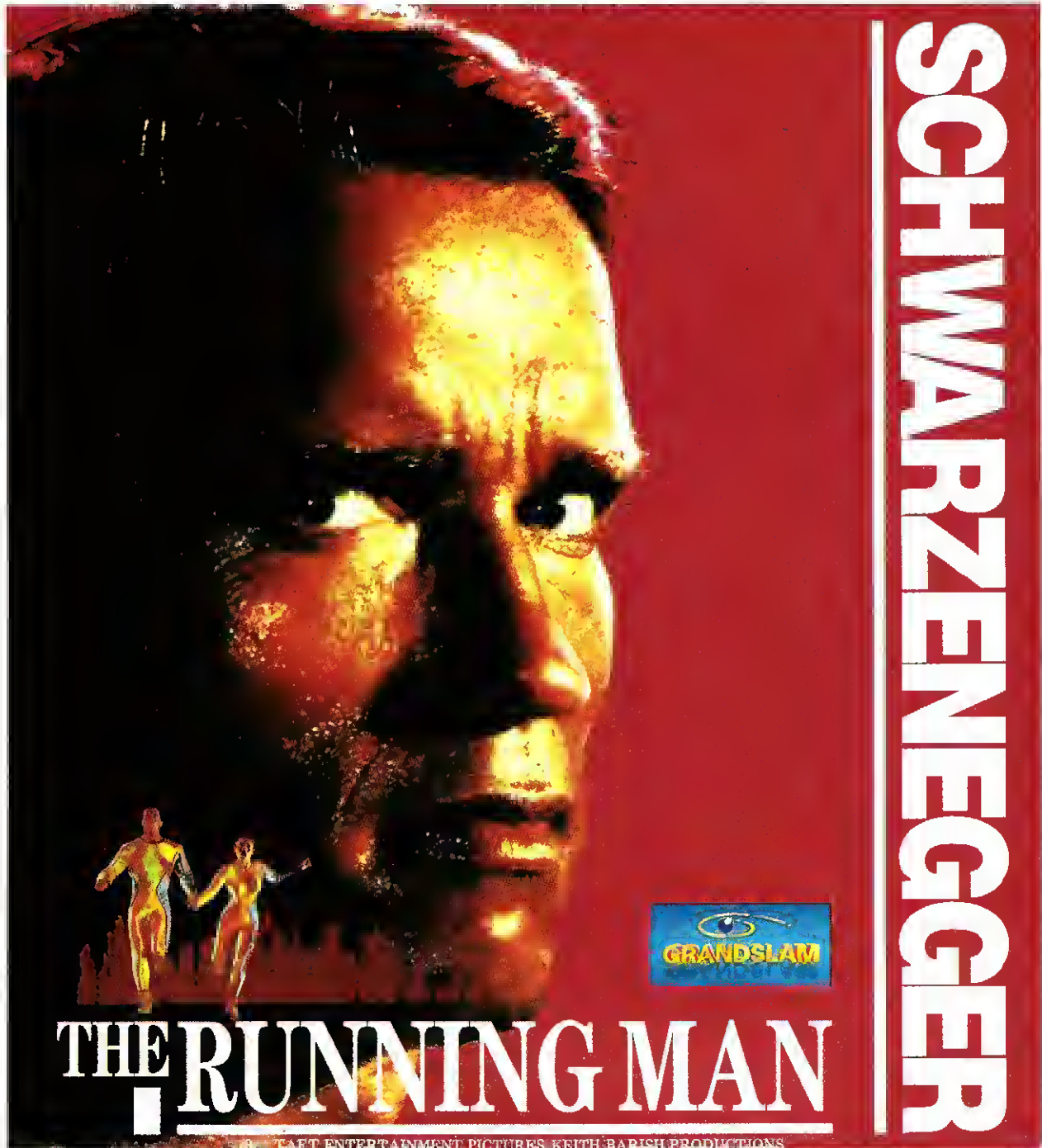
Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
 Udo Zwei, Computerhard & Software, 6270 Idstein, Tel.: (0 61 26) 54 381.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

ARBIROSOFT	108	DIGITAL-MARKETING	109, 110	MICROWARE	110
ARLIASOFT	11, 49, 59, 63, 121, 131	DYNATEX	47	MÜKRA DATEN-TECHNIK GMBH	111
ASTRO VERSAND	107	FLASHPOINT	37	POWERSOFT	13
BOMICO	2, 15, 35	FANTASTIC COMPUTER	31	RUSHWARE	53, 67, 69, 132
COMPUTERSHOP MÜNCHEN	31, 119	GAME ON	37	TRIENER SOFTWARE POINT	108
CSJ COMPUTERSOFT GmbH	112	GEWERBLICHE KLEINANZ.	113/114	TRONIC-VERLAG	26, 108, 126/127
COMPUTER-STUDIO SCHLICHTING	107	INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN	81	T.S. DATENSYSTEME	16, 17
CWM-COMPUTERVERSAND T. MUST	105	JOYSOFT	9	VERSANDH. LINDENSCHMIDT	111
DATL	44/45	KLINGER-VERSAND	110	WIAL VERSAND SERVICE	109
DELTA-SOFT	105	LEISURESOFT	81		

Die nächste ASM-Ausgabe erscheint am 26.05.1989
 Anzeigenschluß für die Ausgabe 8/89 ist am 19.06.1989

Stephen King ist Bachmann – Schwarzenegger ist Running Man



THE RUNNING MAN

GRANDSLAM

CAST ENTERTAINMENT PICTURES RUTH BARRISH PRODUCTIONS

SCHWARZENEGGER

Im Jahre 2019 wird eine Fernsehshow zum großen Renner der Unterhaltungsbranche: gespielt wird ein sehr makabres Spiel. Es geht um Leben und Tod. Bisher stand der Sieger meist schon vorher fest... Menschenjagd von Richard Bachmann – erschienen im Heyne-Verlag – ist die

Grundlage des Films „Running Man“. Constantin Video brachte den gleichnamigen Videofilm heraus. Jetzt kämpft Schwarzenegger auch für Grandslam auf heimischen Computern. Erhältlich für C 64, Amstrad, Atari ST, Amiga und PC-kompatible.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

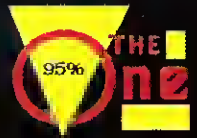


Das Programm

POPULOUS™

by BULLFROG 

EL ■ CT R ■ N I C ▲ P R T S[®]




ELECTRONIC ARTS®

Vertrieb:
RUSHWARE - Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG
System: Amiga, Atari ST